

تجنيبتا و أيضا

الانسان الحارس



فانتا فينتا فينتا

استر ايتيتا استر

فاينل فانتسي 7

الجزء الثاني

فريق العمل:

أسامة الهندي - علي الضالعي

سلطان الجريري - خالد بادويلة

أحمد بادويلة - صلاح خاشقجي

التنفيذ الفني:

إبراهيم علي - فتحي باوزير - محمد البوشي

الناشر:

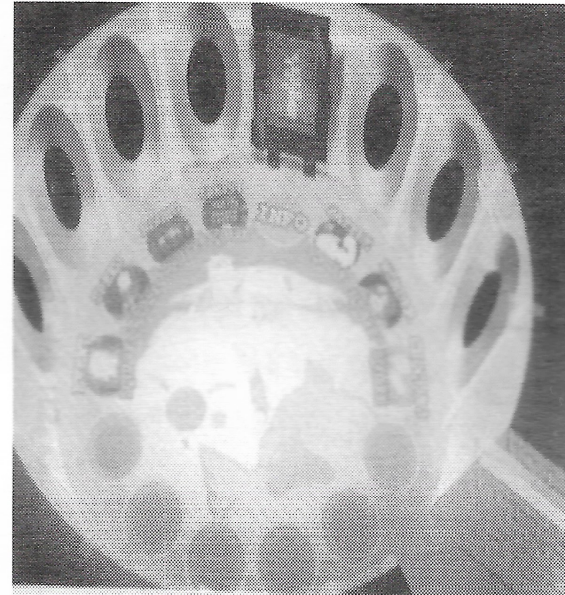
دار الشبكة العربية للنشر والتوزيع

إن جميع الحقوق محفوظة لدار الشبكة العربية ويحظر النقل أو الترجمة أو الاقتباس في أي شكل سواء كان جزئياً أو كلياً بدون إذن خطي من الناشر وهذه الحقوق محفوظة بالنسبة إلى كل الدول العربية وخارجها، وقد اتخذت كافة إجراءات التسجيل والحماية في العالم العربي بموجب الاتفاقيات الدولية لحماية الحقوق الفنية والأدبية.

بعد أن قدمنا لكم الجزء الأول من حل فاينل فانتسي ٧، ها نحن نواصل ما قد بدأنا به ونقدم لكم الجزء الثاني من الحل والذي يحوي العديد من الاجابات على كثير من الأسئلة المعلقة حول أحداث اللعبة، وهذا فقط لنبرهن على مدى اهتمامنا بكل طلباتكم واقتراحاتكم ٠٠ ولهذا نحن رهن اشارتكم ١٩

GOLD SAUCER

جولد سوسير



عندما يصل الفريق إلى عربة الكابل سيحكي بارت ما حدث في نورث كورال قبل أن يفادها، وبعد أن ينهي قصته يستطيع الفريق الصعود إلى العربة للانتقال إلى الجولد سوسير. والجولد سوسير عبارة عن حديقة كبيرة مليئة بالألعاب، وهناك بعض الاشياء التي يجب أن تعرفها عنها، حيث يوجد للحديقة مدخل يقف عليه حارس

يستقبل رسوم الدخول البالغة ٣٠٠٠ جل، وإذا كنت تمتلك قدرا كبيرا من المال فبإمكانك عقد صفقة لتدخلها متى شئت بـ ٣٠٠٠٠ جل، ولن تستطيع الدخول مالم تتفق مع الحارس، الشيء الآخر الذي يجب معرفته هو أنه يجب استخدام أنواع مختلفة من العملات داخل وحول الجولد سوسير.

ويجب أن تحصل على بعض GP إذا كنت ترغب بلعب بعض الألعاب بالداخل، وبإمكانك الحصول عليها في سباق الشوكوبو أو بلعب الآركيد في وندر سكوير، وعندما تدخل إلى الجولد سوسير سينقسم الفريق ليستمتع كل فرد منهم، لكن بارت لا يشجع

FINAL FANTASY 7

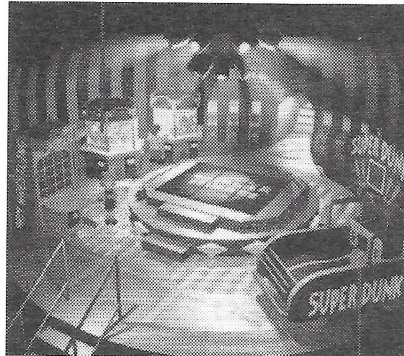
هذا ، وقد فقد السيطرة على نفسه وعلى كلاود أن يختار رفيقه ليتجول في الحديقة، بعد أن يتخذ كلاود القرار يتوجه إلى سبيد سكوير، خارج المدخل ستجد (دايو) صاحب الحديقة الذي يخبرك أنه رأى سفيروث وقد سأله عن البللورة السوداء BLACK MATERIA، والآن ادخل الأنبوب الذي يقودك إلى وندر سكوير، وعندما يصل الفريق إلى مدخل وندر سكوير سيلتقي بكيت سيث ، حيث يقوم هذا المج العملاق بقراءة أكف الزوار وسينضم إلى الفريق بعد أن يقرأ كف كلاود، والآن إصعد إلى الأعلى وادخل الواندر سكوير، وبعد الانتهاء من البحث إتجه إلى الباتل سكوير.

واندر سكوير

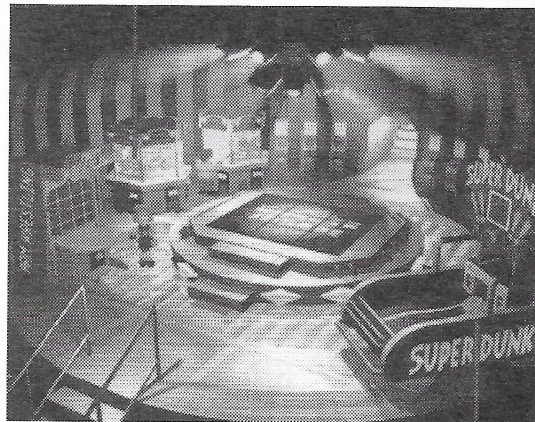
هناك العديد من الألعاب التي تلعبها في الواندر سكوير وهي كالتالي:

المصارعة

التكلفة: ١٠٠ جل



حاول المصارعة مع خصم أو اثنين لتحصل على مبلغ من GP ، مصارع السومو على المستوى السهل سيعطيك 1 GP إذا قمت بهزيمته، أما إذا هزمت المصارع الآخر ذا المستوى الصعب فستحصل على 2 GP



وللفوز في هذه اللعبة فإن كل ما عليك عمله هو ضغط ● بشكل متكرر وبأسرع مايمكن حتى تؤلم ذراع خصمك.

متوسطة تربح أمام الضربة المرتفعة - تخسر أمام الضربات المنخفضة x : ضربة منخفضة - تربح أمام الضربات المتوسطة - تخسر أمام الضربات المرتفعة .

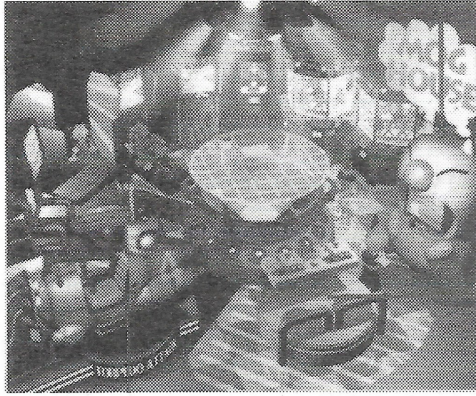
قاريء الكف

التكلفة: ٥٠ جل

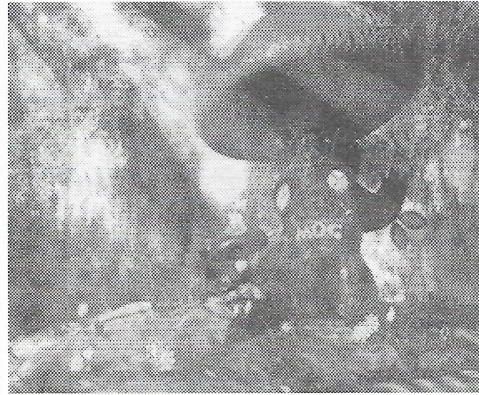
يمكنك لعب هذه اللعبة فقط عند كل زيارة، مقابل ٥٠ جل ستلقي نظرة خاطفة على المستقبل .

بيت الموج

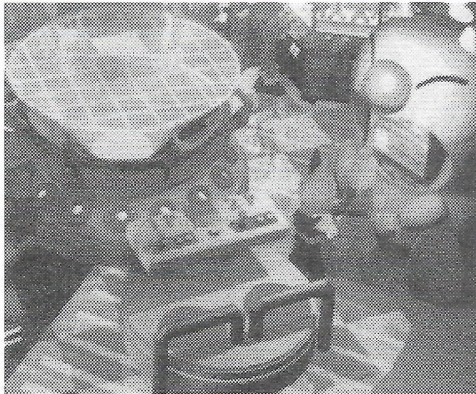
التكلفة: ١٠٠ جل



فكرة هذه اللعبة هي اطعام كوبيو حتى يتمكن من الطيران، وإذا تمكن من الطيران فيامكانه الحصول على أصدقاء ، وإذا أطعمته المزيد من الجوز سيسقط، وإذا كان الموج كوبيو جائعاً، فسيضع يده على بطنه، وعندما ينال كفايته من الطعام توقف عن إطعامه



وسيطير، ولتجعل هذه اللعبة أسهل أطعم الموج كوبيو خمس مرات ثم توقف، ولتجعله يطير في المحاولة التالية أطعمه ثلاث مرات ثم توقف، الشخص الواقع خلف اللعبة سيعجب بماقمت به وسيهديك ٣٠ GP .



كرة السلة

التكلفة: ٢٠٠ جل

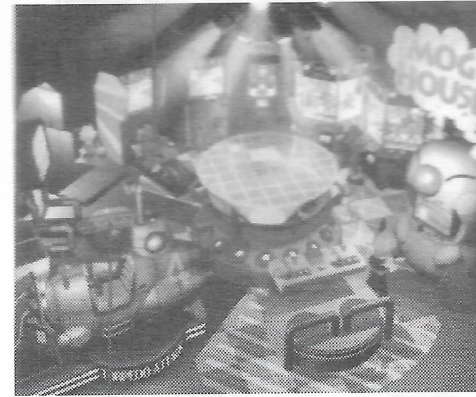
اقذف كرة السلة عبر الحلقة لتحصل على الهدية، ولتلعب هذه اللعبة اضغط ● لشحن معدل قوة الرمية ثم اضغط ● مرة أخرى لتقذف الكرة وستحصل على 1 GP في كل مرة تصيب فيها الهدف، وتنتهي اللعبة حين تخطيء،

وإذا تمكنت من إحراز عشرة أهداف ستحصل على فرصة اضافية، وإذا أحرزت أهدافاً أخرى ستحصل على GP مضاعفة، وإذا خسرت ستحصل على 1 GP .

رافعة الحظ

التكلفة: ١٠٠ جل

لعبة بسيطة لكنها قد تتسبب في إضاعة مبلغ كبير من المال، ضع المال في الآلة وستحصل على بعض GP أو المشروب المعالج أو لن تحصل على شيء .



قتال ثلاثي الأبعاد

في هذه اللعبة ستتحكم بمجسم ثلاثي الأبعاد في لعبة ملاكمة، واللعبة سهلة فكل ماعليك هو تسديد عشر ضربات للخصم وستفوز، وستحصل على 1 GP لكل خصم تقوم بهزيمته واليك شروح الأزرار: ▲ : ضربة مرتفعة تربح أمام الضربة المنخفضة - تخسر أمام الضربات المتوسطة، ■ : ضربة



تحدي الزمن.

حدد الزمن القياسي الذي سجلته ثم تسابق مع الشبح.

ستحصل كذلك على نقاط المهارة التي تعتمد على مستوى الأداء وإذا نجحت

ستحصل على بعض GP وإحدى الأدوات.

هجوم الغواصات

التكلفة: ٢٠٠ جل

لا يمكنك خوض هذه اللعبة الآن

قبل أن تبدأ اللعبة سيكون أمامك خمس

خيارات، وكل مرحلة منها تزداد صعوبتها

بواسطة زيادة عدد الأعداء الفرعيين وإمكانيات

قادتهم، وخلال المعركة يمكنك إطلاق عدد من

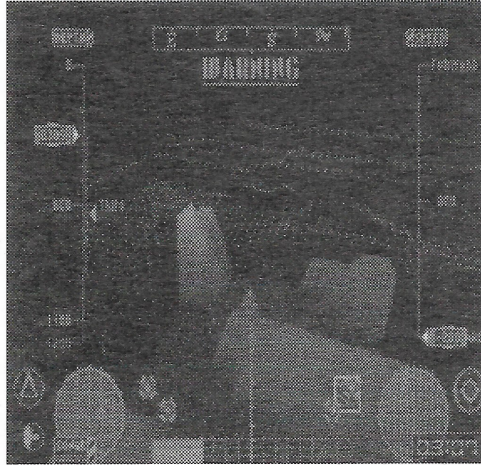
الطوربيدات على أي منهم في وقت واحد، صوب

نحو هدف واحد الأربعة الطوربيدات في وقت

واحد، ويكون تأثير الصواريخ أفضل كلما

إقتربت من الأعداء فاحرص على الإقتراب

منهم قدر الامكان، وإذا صوب عليك الأعداء زد من السرعة واغطس في الأعماق لتجنبهم، الألغام



منتشرة وهي تظهر بشكل مربعات صغيرة،

يمكنك العبور بين الأعمدة دون التضطر من هذه

الألغام، يمكنك استخدام جهاز السونار لكشف

الأعداء عند اقترابهم، وإذا انتصرت في هذه

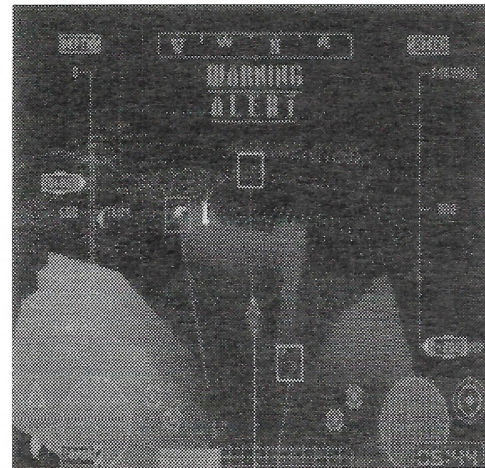
المعركة ستحصل على أداة و ٢٠ GP.

آلة تغيير GP

المشروب المعالج: ١ GP

ايثر: ٢٠ GP

المشروب المعالج X: ٨٠ GP



الدراجة النارية

هذه اللعبة هي نسخة الأركيد لمرحلة

المطاردة التي ظهرت في مرحلة مبكرة

من المغامرة.

ستحصل على ٥٠٠ نقطة مقابل

تخطيم كل دراجة نارية وستخسر ٢٥

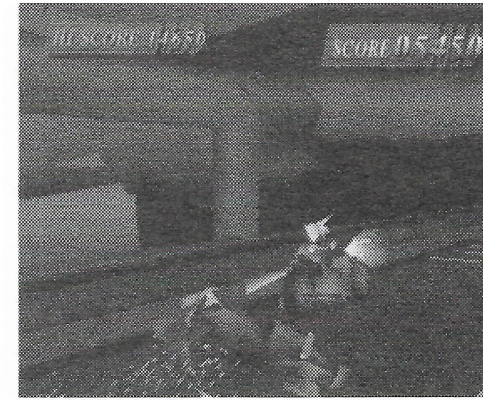
نقطة في كل مرة تتأذى فيها الشاحنة،

إحم الشاحنة من دراجات الأعداء،

إضغط ● لتهاجم من اليمين واضغط ■ لتهاجم من اليسار، وإذا تمكنت من ذلك

ستحصل على مبلغ جيد من GP أما إذا تمكنت من النجاح بمستوى أفضل فستحصل

على أداة ومبلغ ضخمة من GP.



لعبة التزلج على الجليد

التكلفة: ٢٠٠ جل

لا يمكنك خوض هذه اللعبة الآن

هناك ثلاثة مضامير مختلفة لتختار

من بينها، ويرتفع مستوى التحدي في هذه

اللعبة تدريجياً فتتزايد العقبات والسرعة

طوال المضمار، وهناك أعداد من

البالونات الملونة وهي تمثل النقاط في

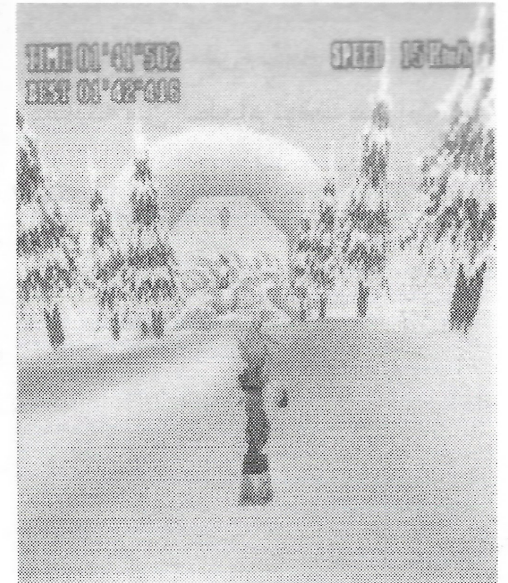
هذه اللعبة وهي موزعة كالتالي:

البالونات الحمراء - نقطة واحدة.

البالونات الزرقاء - ثلاث نقاط.

البالونات الخضراء - خمس نقاط.

البالونات الصفراء - لدخول طور



سباق الشوكوبو

عندما تصل إلى السباق تحدث للشخص على الطاولة الموجودة في المنتصف، وستشرح لك الفتاة طريقة السباق، وتقام هذه السباقات داخل مضامير واقع افتراضي، خلال هذه الزيارة يمكنك المراهنة على مستويين للسباق يختلف كل منهما عن الآخر ويكلفك المستوى B ٢٠٠ جل لكل رهان، أما المستوى C فيكلفك ١٠٠ جل لكل رهان، وإذا فزت بالرهان يكون لديك الحق في اختيار إحدى

الأدوات أو الحصول على مبلغ من GP كهدية، وإذا دفعت ٢٠٠ جل كرسوم اشتراك سيسمح لك بوضع ثلاث مراهنات.

وباستخدام اسهم التوجيه توجه إلى الموقع الذي ترغب في المراهنة عليه، واستخدم L 1 و L 2 لتختار من بين الشوكوبو المشاركة في السباق واضغط ● لوضع الرهان، وعند الإنتهاء اضغط START لتبدأ السباق، وستعود فيما بعد إلى هذه المنطقة لتراهن على مستوى المحترفين، لكن ذلك يتطلب منك تربية الشوكوبو ومن ثم ادخالهم في السباق.

تيبرو ايثر: GP ١٠٠

البطاقة الذهبية: GP ٣٠٠

حبوب الكيريو: GP ٥٠٠

بللورة زيادة الجيل: GP ١٠٠٠

بللورة زيادة نقاط الخبرة: GP ٢٠٠٠

فندق الأشباح

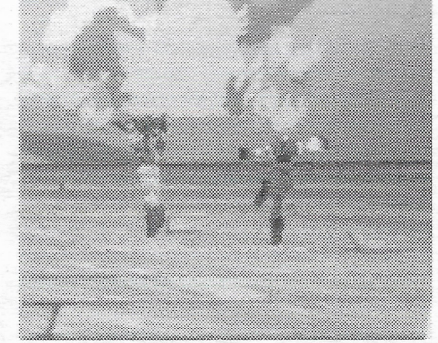
إصعد عبر الدرج إلى فندق الأشباح وفي الداخل ستجد متجرّاً يقع داخل الغرفة إلى اليمين، وبإمكانك شراء مايلزمك من الأدوات وستجد تريتلز بردايس، وإذا كنت ترغب في اخذ قسط من الراحة فيكلفك ذلك خمسة GP.

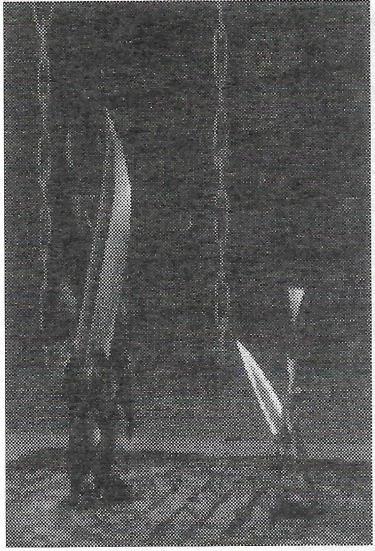
جولة حول الكوير

مقابل ثلاثة GP يمكنك القيام بجولة لمشاهدة الجولد سوسير.

معرض كوير

أحياناً يمكنك مشاهدة أحد العروض على هذا المسرح، لكن لسوء الحظ لا يمكنك مشاهدة أي عرض خلال هذه الزيارة وستعود إلى هنا فيما بعد.





عندما تصل إلى حلبة القتال ستجد العديد من الجثث ملقاه على الارض، وفجأة سيظهر «دايو» مالك الجولد سوسير وهو يعتقد أن كلاود المسؤول عما حدث، ويستجوب دايو الفريق ثم يلقي بهم في السجن، وعندما تعود إلى الجولد سوسير فيما بعد يمكنك دخول حلبة القتال حيث ستجد مجموعة من الجوائز القيمة.

سيجد الفريق نفسه في المنطقة الشمالية للسجن يقف بارت بالقرب من الفريق الذي تحدث اليه، لايزال بارت مضطرباً وسيبتعد عنك، اتبع بـ

البوابة ثم اذهب إلى المبنى الصغير الموجود على اليمين، وإحذر لأن هناك حشوداً من وحوش البانديت الذين يقومون بسرقة الأدوات أثناء القتال، وإذا اختفت وحوش البانديت قبل أن تقضي عليها فلن تستطيع استرجاع الأداة المسروقة، وهناك شخص آخر يمتلك سلاحاً متصلاً بذراعه، إنه «دين» الذي سيبحث عنه الفريق لأداء هذه المهمة البسيطة، وقبل ان تغادر المكان تأكد من وضع أفضل الأسلحة لبارت وبعض البللورات.



وعندما تجد «دين» سيقايله بارت بمفرده، وتأكد من تجهيز بارت بتعويذة العلاج وبعض التعويذات الهجومية، بعد ذلك غادر البناية وعد إلى المنطقة الشمالية للسجن.

وستلاحظ ان البوابة الموجودة على اليسار قد فتحت وأن جميع الحرس موتى، اخرج من البوابة وتقدم جهة اليمين لتتحدث للرجل الواقف هناك، سيقوم الرجل

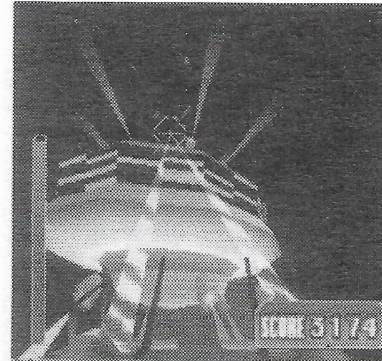
سباق السرعة

التكلفة: GP 10

إذا سجلت أكثر من ٣٠٠٠ نقطة ستحصل على جائزة وإذا اتممتها بطريقة أفضل ستحصل على مظلة، حافظ على مستوي قوة الليزر واستخدم طلقات الليزر القصيرة أثناء التصويب على الأهداف.



الهدف	القيمة
الشبح	٤٠
الصبار	٥٠ - ٣٠
الطائرة الزرقاء	٦٠ - ٥٠
الطائرة النفاثة	٦٠ - ٥٠
الصخرة الصفراء	٢٠٠
السفينة الصفراء	٦٠
النجمة	٤٠
كتلة الثلج	٥٠ - ٤٠
الكرة الشائكة	٧٠
البالون	٣٠
البالون الضخم	٧٠
المركبة الفضائية الصغيرة	٦٠
الصاروخ	٥٠
الصخور البركانية	٧٠
الطوافة	٥٠ - ٤٠
المركبة الفضائية الضخمة	١٠٠٠



حلبة القتال

وأثناء غيابها بإمكانك استكشاف الغرفة لتعثر على **بللورة رامو** عند الزاوية، وبعد أن تعود إيستر سيبدأ السباق.

وبمجرد أن تتغير الشاشة اضغط SELECT لتغير التحكم إلى الطور الاعتيادي ثم اضغط ■ لتزيد من سرعة الشوكوبو واضغط R2، R1 باستمرار للمحافظة على مستوى قوة التحمل، وفي النهاية عندما تصل إلى منطقة الفضاء اضغط ● لتصل إلى خط النهاية بسرعة وتذكر أن تضغط START لإنهاء السباق، وعندما يربح كلاود السباق سيحصل على رسالة من دايو الذي قرر العفو عن كلاود وجميع رفاقه، وسيعطيه **باجي BUGGY** كهديّة كما سيفيد الفريق أن سفيروث متجه نحو جونجا جا.

الرئيس دين

لدى دين بعض الضربات القوية يستخدمها، وهي ليست كل قوته، فبإمكانه إطلاق

رصا صتين واحدة تلو

الأخرى، فأبقى نظرك

على معدل عامود

الطاقة وحاول إبقاء

المعدل فوق ٣٠٠ نقطة،

وقد يفيدك استخدام

تعويذات الاستدعاء

لكن الأفضل لو

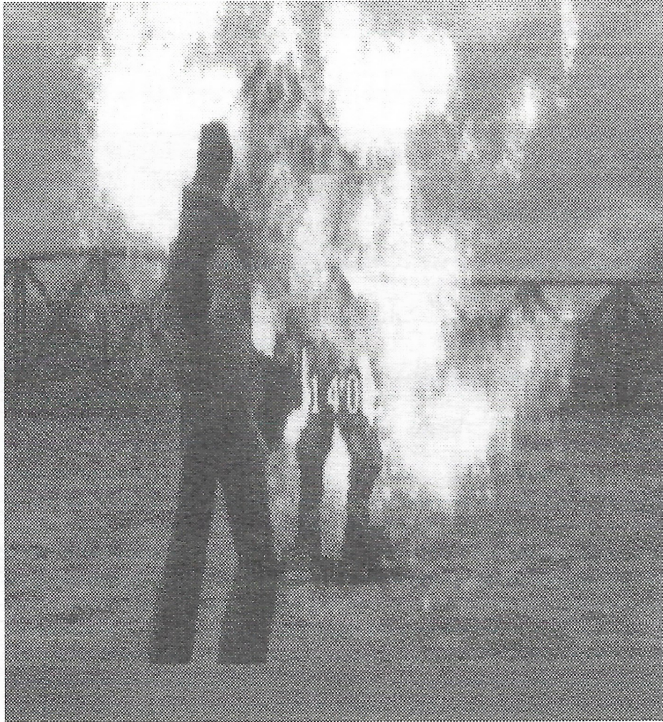
استخدمت الضربات

الانتقامية الخاصة

ضد «دين» وسقوط

دين سيكون إشعاراً

بفوزك الذي ستخرج



بتحذيرك من محاولة الخروج عبر الصحراء لأنك قد تضيق، تابع السير نحو اليمين حتى يصل الفريق إلى ساحة النفائات، سر عبر أكوام النفائات ثم اتبع الممر إلى الطرف الآخر وسيجد الفريق دين.

يتغير المشهد ويظهر

الفريق وهو يتحدث إلى

كوتس، وحتى يتمكن

الفريق من الهرب من السجن يتوجب على أحدهم الفوز بسباق الشوكوبو وما أن يشرح كوتس كيفية الحصول على مدير أعمال حتى تصل إيستر المدينة التي ستمد يد المساعدة للفريق، خلال الطريق إلى الجولد سوسير ستشرح إيستر كيفية ركوب الشوكوبو، وطريقة التحكم كمايلي:

SELECT لاختيار التحكم

■ - لزيادة السرعة

x - لإبطاء السرعة

● - سرعة قصوى

أسهم التحكم - لتحريك الشوكوبو

START - لإنهاء السباق

R1 و R2 لزيادة قوة التحمل

وبعد أن يصل كل من كلاود وإيستر إلى غرفة الفرسان ستذهب إيستر لتدخل

كلاود في السباق التالي.

FINAL FANTASY 7

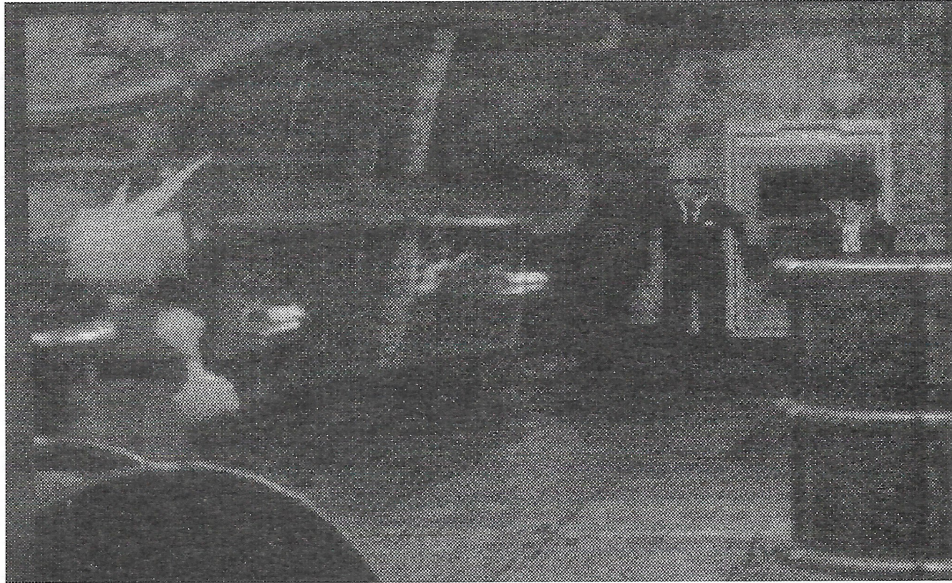
المقطوعة لتصل إلى طريق آخر متقاطع، إذهب إلى اليسار لتلتقط بللورة ديثبلو DEATH BLOW MATERIA ثم عد إلى مكان التقاطع لتتجه إلى اليمين عند نهاية الطريق ستصل إلى قرية صغيرة تحدث إلى جميع من بالقرية قبل أن تغادر. وجهة الفريق الآن ستكون إلى كوزمو كانين، أخرج من جونايجا واركب الباجي واتجه إلى الغرب ثم اعبر النهر الموجود بالشمال.



الرئيسان رينو ورودي

سيستخدم هذان الإثنان السحر على الفريق معظم الوقت، وإذا كنت قد وضعت ايرس ضمن الفريق استخدم حركتها الانتقامية الخاصة وستشل حركة هاتين

الشخصيتين، وبعد أن تشل حركتهما ركز جميع هجماتك على أعدائك، وعندما يقارب مستوى طاقتهما على النفاد سيهرب رودي ويتبعه بعد ذلك رينو، وبفوزك في



فاينل فانتسي ٧

الصل الكامل

منه بسافر ارمليت SILVE ARMLET

جونايجا

يفضل أن تضع اريس ضمن الفريق في هذه المرحلة

باستخدام الباجي يستطيع الفريق الآن اجتياز الأنهار، ويمكنك فقط اجتياز مناطق محددة والتحكم بالباجي كالتالي

●: لدخول الباجي

x: للخروج

START-SELECT: الخريطة

R1-L1: لدوران الكاميرا

R2-L2: لتغيير زاوية التصوير

إركب الباجي واتجه إلى الشمال، أعبر النهر وستجد قرية صغيرة محاطة بالأدغال، قبل أن تدخل قم بملء معدل عامود الضربات الخاصة الانتقامية، خصوصاً سيل إيفل الخاصة بايرس بمجرد أن تدخل الأدغال ستجد رينو ورودي، وبعد انتهاء القتال إتجه إلى الطريق على اليمين ثم تقدم باتجاه المفاعل المهجور، وبعد أن تفحص المفاعل ستصل طوافه، وسيختبيء الفريق خلف المفاعل، وتقوم عصابة توركس بالبحث عن البللورة الضخمة من أجل تطوير سلاحهم، بعد مغادرتهم قم باستكشاف المفاعل لتعثر على بللورة تيتان TITAN MATERIA والآن عد إلى منطقة الطرق المتقاطعة واتجه إلى اليسار، سر من أسفل الشجرة



الدرج الموجود على اليسار واتبع بوجينها جان إلى الباب المغلق.

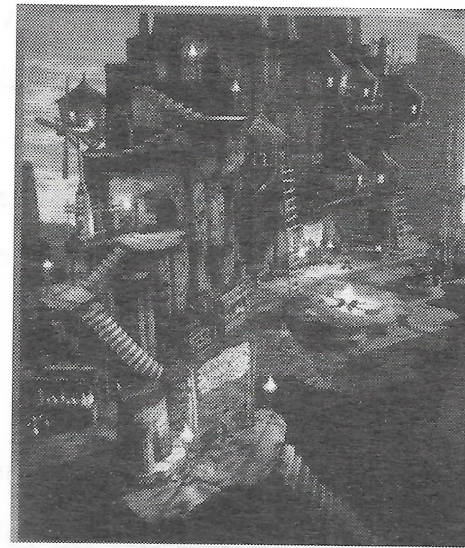
الكهف المعلق

داخل الكهف إنزل على السلالم والحيال، وعندما تصل إلى القاع إذهب إلى اليمين إلى الكهف التالي. داخل هذا الكهف ستجد أربعة كهوف صغيرة، داخل كل كهف من الكهوف الصغيرة توجد صخرة سيحطمها الفريق، صحيح أنها تلفت إنتباه الأعداء لكنها ستفتح لك بوابات المغارة فيما بعد، عندما تحطم جميع الصخور تقدم عبر المخرج الموجود في الشمال إلى القسم التالي من الكهف.

تقدم للأمام ثم إتبع الطريق إلى اليسار، تقدم إلى الأمام بحذر حتى تصل إلى الممر الموجود إلى اليسار ثم إنزل للأسفل، ستدخل الكهف الاول التقط **بالمورة التأثير ADDED EFFECT MATERIA** ثم عد إلى الكهف في الشمال، إصعد المنطقة المنزلقة ثم إتجه إلى اليمين من الجانب الايمن للكهف، سر باتجاه الشاشة وخذ المنعطف الثاني لليسار، إنزل من الدرج الموجود بالمنتصف، تابع النزول تحت الجسر وافتح الصندوق في الأسفل وستجد داخله **بوقاً أسود BLACK MEGAPHONE** عد للأعلى وامشي من تحت الجسر إلى يمين



الدرج، في أعلى الممر ستحصل على إيثر من داخل الصندوق، والآن عد إلى الدرج واتبع الطريق الموجودة في الجانب الايسر، إصعد للأعلى حيث القسم الثالث للكهف.



هذه المعركة ستحصل على شراب المعالج الكامل X وفيري تيل FAIRY TALE • كوزمو كابين

بعد أن يتجول الفريق بين الجبال ستعطل الباجي خارج الكوزمو كابين عندما يصل الفريق إلى أعلى الدرج سيخرج ريد ثرتين فهو مسرور بعودته إلى موطنه، وعندما تدخل تحدث إلى الجميع. ستجد رجلاً يقف في الجانب الأيمن، تحدث إليه وسيصلح الباجي أثناء تجولك بالمنطقة وإذا صعدت من السلم الموجود في

أعلى اليمين ستدخل متجر المدينة، وداخل المتجر إلى اليمين هناك منطقة مغلقة لايمكنك دخولها حالياً فعُد إليها فيما بعد، وبعد ذلك إصعد الدرج الموجود على اليسار وتحدث إلى ريد ثرتين، وبعد ذلك سيأخذ الفريق قسطاً من الراحة.

الآن قم بحفظ اللعب قبل أن تصعد لأعلى عن طريق نقطة الحفظ التي ستجدها عند الصعود عبر الدرج بجانب متجر الأسلحة، إصعد إلى أعلى الدرج ثم إتجه يساراً وسر مبتعداً عن الشاشة وتسلق إلى أعلى الدرج وادخل من الباب، الآن إصعد السلم لتصل إلى أعلى المنصة وادخل المنزل الموجود إلى اليسار، تحدث إلى ريد ثرتين، وسيقدم لك بوجينها جان، وهو يود عرض جهازه الفلكي الراصد على كلاود واثنين من رفاقه، وعندها سيخرج كلاود من المبنى وسيذهب إلى الغرفة خلف مبنى متجر الدروع، هنا سيلتقي كلاود ببقية الفريق الذي سيختار منه اثنين لمرافقته.

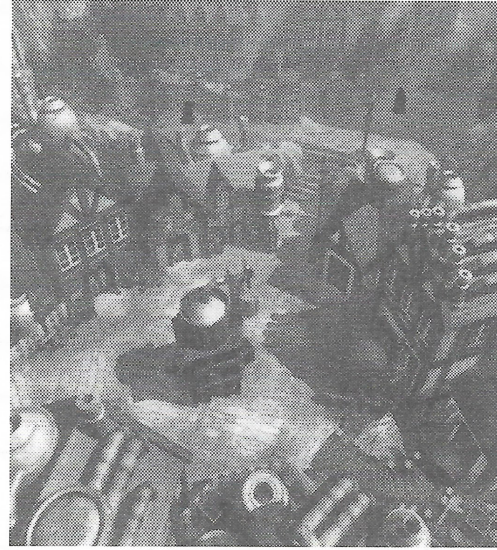
الآن عد حيث ينتظر بوجينها جان وادخل إلى الغرفة وتحدث إليه، وبعد إنتهاء الحديث إنزل للأسفل لتلتقي بأصدقاءك، تحدث إليهم ثم تحدث إلى ريد ثرتين، بعد ذلك سيأتي بوجينها جان ليطلب مرافقة كلاود واثنين من فريقه، وعند الإنتهاء من اختيار العضو الثالث للفريق قم بعمل التجهيزات اللازمة كالعادة وبعد ذلك إصعد

FINAL FANTASY 7

المعالجة، أو استخدام تعويذات الإستدعاء والضربات الإنتقامية الخاصة، وبعد التغلب عليه ستحصل على **عصا سحرية WIZERSSTAFFC**.

نيبلهيم

عندما يصل الفريق إلى نيبلهيم، سيظهر عليهم الارتباك من جراء ماسيشاهدون، هذه هي بلدة كلاود وتيفا وقد اعيد بنائها من جديد بعد الحريق، ادخل أولا إلى الفندق وخذ قسطا من الراحة، بعد ذلك أدخل الباب الخلفي للفندق وتحدث إلى الرجل الذي يرتدي القبعة الزرقاء وسيعطي الفريق **غذاء الحظ LUCK SOURCE** أخرج من الفندق وادخل الباب التالي على يمينك، أنت الآن داخل المتجر عند الزاوية اليمنى البعيدة هناك شخصية أخرى ترتدي



قبعة سوداء تحدث إليها لتحصل على الأوكسير، بعد ذلك غادر المتجر وادخل الباب الثاني من الجهة المقابلة، لقد كان هذا منزل تيفا وهناك العديد من الأشخاص

الغرباء بالمنطقة تحدث إلى الشخص الموجود بالمطبخ لتحصل على **تيريو** إيثر **TURBO ETHERE** أخرج من المطبخ واصعد من الدرج إلى الدور الأول، أدخل الباب الموجود على اليمين وستحصل على **قبضة البلاتينيوم PLATINUM FIST** وبعد أن تتحدث إلى الشخصية الموجودة بالداخل،



فاينل فانتسي ٧

الكل الكامل

عندما تدخل هذا الكهف ستواجه خمسة ممرات مختلفة، قبل أن تدخل أحد هذه الممرات تأكد من تعبئة عمود الطاقة وعمود السحر لجميع الشخصيات اتبع الطريق الرابع من اليسار واصعد للأعلى، بعد أن تتعدى شبكة العنكبوت ستعرض للهجوم من قبل عنكبوت يدعى ستينجر، إقض عليه باستخدام تعويذة الإستدعاء، وبعد أن تقضي عليه تابع طريقك للأعلى واحصل على المعالج الكامل من داخل الصندوق، الآن عد إلى بداية الممر واسلك الممر الثاني من اليسار واستعد لمواجهة المزيد من العناكب، وبعد أن تقتل أول واحد من هذه المجموعة إتجه إلى اليسار واذهب للطريق الموجودة على اليسار، انزل إلى النفق داخل النفق على اليمين يوجد نفق سري، أدخل عبره لتحصل على **خاتم الفيري FAIRY RING** والآن عد إلى منطقة المتاهة بالشمال، إقض على العنكبوت الآخر بعد ذلك إتجه نحو الباب الخفي الموجود على اليسار لفتح الصندوق الأخير، بداخل هذا الصندوق ستجد التيربو إيثر، تفقد مستوى عامود الطاقة والسحر، يمكنك الآن أن تسلك الممر الذي يقودك شمالا حيث تقابل حي ناتال وسول فيرز، بعد الانتصار على هذا الوحش سيعرض بوجينهاجان على ريد ثرتين ماتبقى من الكهف، التقط **بللورة الجاذبية IITY MATERIA** GRAV الموجودة تحت الدرج ثم اتبع بوجينهاجان عبر الباب.

بعد انتهاء الحديث ستكون الباجي قد أصلحت ويستطيع الفريق الآن المغادرة، فأختر فريقك الجديد واخرج من المنطقة.

الرئيس جي ناتاك وسول فيرز

ركز كل هجومك على جي ناتاك، فإذا تخلصت منه ستخلص من الآخر، هناك أسلوب سهل للقضاء على هذا الرئيس، استخدم تعويذة الشفاء على جي ناتاك لأن الزومبي يتضرر كثيرا من التعويذات



FINAL FANTASY 7

الأرضية خلف البيانو، الآن ادخل من الباب الموجود في الطرف أعلى الزاوية اليمنى للغرفة سر مع الممر وادخل الغرفة الموجودة بالجهة المقابلة.

في الغرفة الموجودة في الشمال يمكنك أن تجد صندوقاً بداخله **توأم الأفعى TWIN VIPER** والآن عد إلى المدخل الرئيسي وفتش الغرفة الموجودة أسفل الدرج إلى اليمين، داخل الصندوق ستجد **بوقاً فضياً SILVER MEGAPHONE** والآن أخرج من الغرفة لتتصعد الدرج للطابق الأول، اذهب إلى اليسار لتجد ثلاث غرف في هذه المنطقة في المبنى، داخل الغرفة الموجودة بالمنتصف ستجد صندوقاً بداخله اينمي لونشر، إفحص غطاء الصندوق لتجد أحد ارقام الخزانة المغلقة في الغرفة الشمالية بهذه المنطقة.

اذهب إلى القسم الأيمن من القصر واتبع الممر إلى الشمال، داخل الغرفة في الأعلى ستجد صندوقاً آخر بداخله غذاء السحر، باستطاعة الفريق الآن العودة إلى الخزانة وفتحها، الآن أمامك ٢٠ ثانية فقط لتتمكن من فتح الخزانة، ويجب أن لا تتعدى الرقم المحدد وألا أجبرت على إعادة

ادخال الأرقام من جديد.

والارقام هي

١- ٣٦ لليمين

٢- ١٠ للييسار

٣- ٥٩ لليمين

٤- ٩٧ لليمين

وبعد أن تدخل الرقم السري ستفتح الخزانة وستدخل في معركة مع لوست نمبر، إبحث داخل الخزانة لتحصل على مفتاح السرداب، وتذكر أن تلتقط **بللورة أودين**

ODIN MATERIA التي ستسقط من الخزانة.

أخرج من الغرفة واتجه نحو غرفة النوم حيث وجدت الكرسي سابقاً، وتفقد

بلاي ستيتشن 23

فاينل فانتسي ٧

ادخل الآن غرفة نوم تيفا واقرأ الرسالة الموجودة على الطاولة، ويمكنك تجربة حظك بالعزف على البيانو، أخرج من المنزل وادخل من الباب الأخير على اليمين، في الطابق الأعلى يوجد شخصان متخفيان تحدث إليهما لتحصل على **غذاء الحظ**

LUCKSOURCE والخطوة التالية هي

استكشاف القصر الموجود شمال القرية.

قصر الشينرا

خارج القصر يوجد شخصان آخران، عندما تتحدث إليهما سيخبراك بأن سفيروث موجود في القصر، أدخل القصر وستجد قطعة من الورق على يسار الباب، الرسالة تقول أنك ستجد شيئاً ما في السرداب، أما الرسالة الثانية فستخبرك عن الخزانة وطريقة التلميح إلى مكان تواجد الأرقام كالتالي:

الرقم الاول - صندوق موجود في مكان مليء بالأوكسجين، وهو موجود في الدور الاول على غطاء الصندوق، اقرأ الرقم من الغطاء.

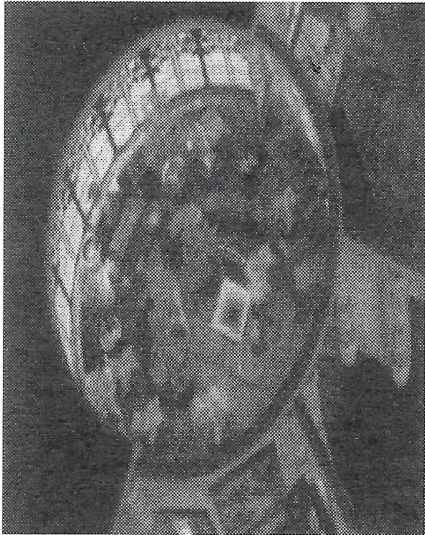
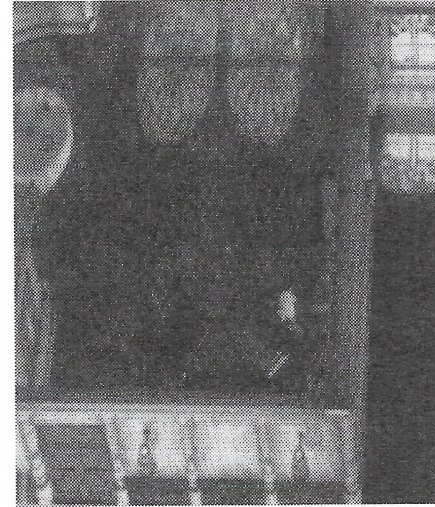
الرقم الثاني - حيث يتلامس الشاي مع الأشعة، إبحث في الطابق الارضي خلف البيانو.

الرقم الثالث - الفتحة على الأرض بالقرب من الكرسي بالطابق الاول. عند الكرسي سر خمس خطوات إلى اليسار ثم تسعة خطوات إلى الأعلى ثم خطوتين إلى اليسار ثم ست إلى الأعلى، وستجد الكرسي بالدور الاول على اليمين داخل غرفة النوم.

الرقم الرابع - مكتوب بالحبر السحري والرقم هو ٩٧.

الآن عليك تفتيش القصر وستبدأ من الطابق الأرضي، أدخل من الباب الموجود على اليسار واتبع الممر، عند النهاية ادخل من الباب الموجود على اليمين وافحص

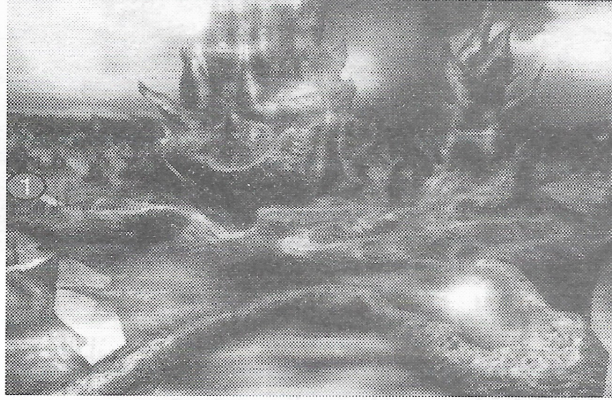
22 بلاي ستيتشن



البنفسجي واستخدم الهجوم الفيزيائي على الجانب الأحمر، وعندما تقضي على لوست نمبر ستحصل على مذكرة كوزمو COSMOMEMORY.

جبال نيبيل

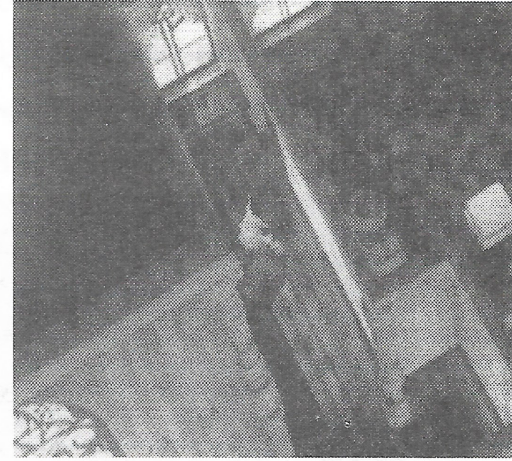
إنطلق نحو الشمال لتقابل الممر الموجود عند الجبال، يجب أن تتبع هذا الممر داخل جبال نيبيل وعند تقدمك في هذا الممر الطويل نحو الغرب هناك ممرين سريان يقودانك نحو الشمال، وإذا اتخذت الممر الأول ستخطو



عند الالتواءات الموجودة حول الجبل للشمال، وإذا واصلت مسيرتك ستكتشف أحد الأسرار، الذي يحتوي على **ريون بلايد**، والآن عليك الرجوع إلى الممر الأول لتكمل خطاك نحو الغرب.

سيصل كلاود إلى الحافة التي عليه أن يقفز منها، الممرات السرية الأخرى ستكون بعد المرتفع الصغير الذي يجب أن تتسلقه، لكن ذلك قبل أن يعبر الجسر، عند هذا الممر المنحرف الذي ينعطف قليلاً خلال الجبال، تستطيع أن تجمع «**بلس باريت**» من داخل الصندوق عند النهاية، والآن إرجع من جديد إلى طريقك الأصلي واعبر الجسر من اليسار.

داخل الكهف على الجانب الآخر من الجسر ستتمكن من رؤية خمسة أنابيب تقودك إلى الأسفل، استخدم السلم للأسفل أولاً، وفي الأسفل ستجد السلم المنعطف، إنزل من هذا السلم لتقوم بفتحه مما يسمح لك بالتسلق عليه للرجوع للقمة من جديد، كن حذراً من لمس ذلك الكائن الضخم أسفل هذه المنطقة، وفي حالة حدوث ذلك سيقوم بشن الهجوم ضدك، ربما أصبح بإمكانك الآن استخدام الأنابيب لتحصل على ما في الصندوق الموجود في هذه المنطقة.

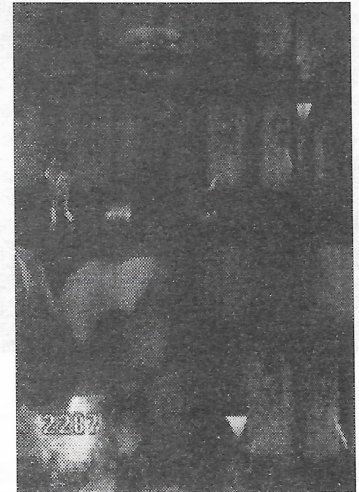


الحائط المنعطف الموجود داخل الغرفة، إنزل من الدرج الحلزوني وتقدم نحو المكتبة ولكن قبل أن تصل إلى المكتبة ستجد باباً مغلقاً على اليمين واستخدم مفتاح السرداب لدخول الغرفة، إتجه إلى التابوت المفلق الموجود في المنتصف، أيقظ من بداخله وتحدث معه عن سفيروث وسيعود إلى التابوت، أيقظة مرة

أخرى وسيخبرك عن اسمه وفتاة تدعى لوكريسيا، وعندما ينتهي من قصته سيعود للنوم، أترك الغرفة وإتجه إلى المكتبة، لا يزال سفيروث هنا وسيخبرك أنه متجه إلى جبال النيبيل، بعد ذلك سيفادر تاركاً خلفه **بللورة الدمار MATERI** DESTRICT خذ هذه البللورة واخرج من المكان، سينضم فينست إلى الفريق ثم غادر المكان إلى جبال النيبيل التي تقع شمال نيبلهيم لذلك اخرج من القصر واتبع الطريق الموجود إلى اليمين.

الرئيس لوست نمبر

هذه إحدى المعارك القوية في اللعبة، وينقسم لوست نمبر إلى جانب أحمر وجانب بنفسجي، واللون الأحمر مقاوم للسحر، أما الجانب البنفسجي فمقاوم للهجوم الفيزيائي، عندما يتلقى هذا الرئيس العديد من الضربات سيموت أحد جانبيه، وإذا كانت لديك أيرس ضمن الفريق، فاستخدم حركتها الانتقامية سيل أيفل وستشل حركة لوست نمبر، استخدم السحر على الجانب



FINAL FANTASY 7

SNIPER من الداخل، إرجع إلى ملتقى الطرق من جديد واستخدم الممر الذي على اليمين للخروج من الكهف، إنطلق نحو اليسار واتبع الطريق الملتوي لتعود من خلال سلسلة الجبال لتصل إلى المفاعل الذري القديم، لا يوجد شيء داخل المفاعل الذري لتحصل عليه، لذا إستدر من حولها متجهاً لليمين لتدخل عبر الباب الذي سيدخلك وسط الجبل، وسيظهر الفريق من جديد ليعودوا في الكهف الكبير الذي بدأوا منه، وسيظل ذلك لتزويد جميع شخصياتك بالأسلحة أو البللورات، كذلك قم بتعبئة الطاقة والقوة السحرية للشخصيات قبل أن تبدأ الهجوم على الزعيم، إرجع إلى قمة الجبل من جديد واستخدم الأنبوب رقم واحد لينقلك إلى المستوى المنخفض.

حارس البلورة

ربما كان توقعك أن هذا الزعيم ليس من السهل التغلب عليه، بسبب الحصانة التي يملكها ضد النار والجاذبية الأرضية، لذلك تجنب استخدام



هذه البللورات، فحارس البلورة يملك بضع هجمات قوية تشكل خطراً بنسبة ٥٠٠ نقطة، اجعل طاقتك مكتملة تماماً واستخدم **البللورات ذات الفعالية القوية** مثل **الصاعقة ٢** أو **الجليد ٢** ICE 2, BOLT 2

بللورة «شوكوبو/موج» هي أيضاً من البللورات المجدية ضد هذا الزعيم فهي تصيبه بالدوار، وعندما تصبح طاقة العدو قليلة، استمر في استخدام أقوى الهجمات لديك من الضربات الانتقامية الخارقة أو القوى السحرية وذلك للتخلص منه في أسرع وقت، وإذا لم تفعل ذلك فاعلم أنه سيقوم بتعبئة الطاقة الخاصة، وعند إتمامك المهمة بنجاح بعد قضاءك على الزعيم ستحصل على **بللورة الهجوم المعاكس** Counter Attack Materia كذلك على **خاتم الجوهرة** JEWEL RING.



والآن استخدم هذه الأنابيب المتبعة:

الأنبوب ١- يقودك إلى نقطة التخزين ومنطقة الزعيم.

الأنبوب ٢- يقودك إلى الحافة التي فوق الزعيم، لتجمع غذاء الشجاعة POWER SOUL.

الأنبوب ٣- يقودك إلى المستوى الثاني.

الأنبوب ٤- يقودك إلى الصندوق الذي يحتوي على **بللورة الشمول** MATERIA.

ALL.

الأنبوب ٥- يقودك إلى المستوى الثاني.

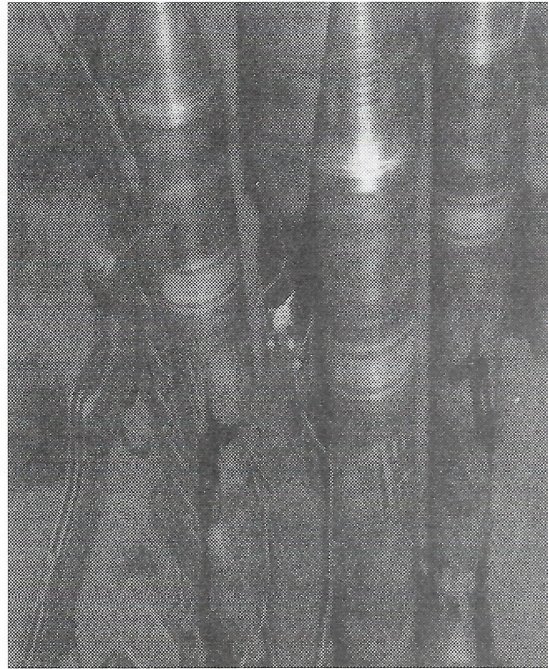
وبعد أن تجمع ما في الصناديق، إتخذ الممر الذي سيقودك جنوباً إلى أسفل مرحلة الكهف، ومرة أخرى لاتحاول لمس ذلك الكائن الضخم حتى لا يهاجمك، و اخرج من الكهف واقفز للأسفل للمستوى السفلي، وادخل الكهف الثاني.

اتبع الممر المرتفع على اليمين، جهة الكهف عندما تصل إلى القمة، لاتخرج من الكهف الآن، يوجد أسفل القمة للكهف نفق سري سيعيدك للأسفل على اليسار، من جهة الكهف، ستجد صندوقاً يقع في منتصف الكهف يحتوي على «**الأكسير**».

ELIXIR.

والآن قم بالتراجع من الممر السري لتخرج من الكهف نحو الشمال، سترجع إلى ينبوع «ماكو» الموجود في الجبال، على يسار ينبوع توجد **بللورة العناصر** ELEMENTAL MATERIA، وستكون جاهزة لتحصل عليها، الآن أكمل سيرك نحو الشمال وادخل الكهف التالي، توجه إلى اليمين وسر على الممر لتصل إلى التقاء الطرق وخذ الممر على اليسار، إرجع للصندوق وستحصل على **قناص سي آر** CR.

الخاص به، وسيخبر الفريق عن آخر محاولة فاشلة للوصول إلى خارج الفضاء، والآن يجب أن يغادر الفريق الصاروخ للعودة للمنزل لمقابلة «شيرا»، وبعد وصول الفريق للمنزل سيدخل «سيد» وتبدأ قصة فشل الوصول إلى الفضاء بالتفصيل، وبعد أن



تنتهي القصة، سيصل «رؤفوس» و«بالمير» وهما كذلك يرغبان في إستعارة «**تينى برونكو**» وذلك لملاحقة «سفروث» عبر البحر، عندما يدخل «بالمير» إلى المنزل، اتبع «سيد» إلى الخارج واستمع إلى حديثه مع «رؤفوس»، وقبل إنتهاء المحادثة بينهما ستصل «شيرا» لتخبر الفريق أن «بالمير» يحاول سرقة «**تينى برونكو**»، وإذا استطاع الفريق منعه ربما تمكنوا بعد ذلك من تغيير رأي كابتن «سيد».

بالمير

هذا الزعيم ليس شديد الصعوبة بشرط أن تقوم بهجومه سريعاً مع

استخدام **شعوذة الاستدعاء**

«**SUMMON**» مثل

«**شوكو/موج**» وأودين

ODIN ومن الممكن أن تنهي

«بالمير» بدون أن يهجم عليك

هجوماً واحداً وذلك إذا

استطعت أن توصل جميع

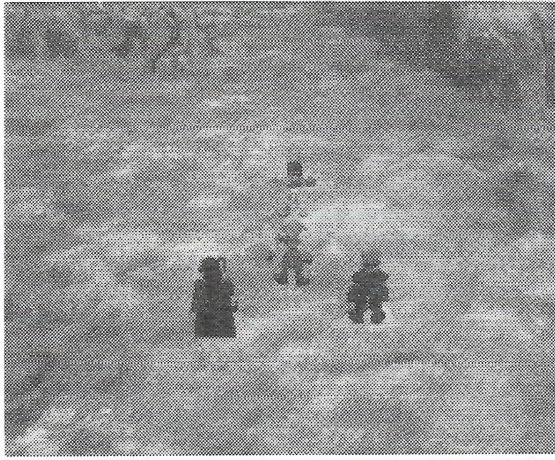


مدينة الصاروخ



عندما تخرج من الكهف، تتبع سلسلة الجبال في الاتجاه الغربي وبعد ذلك توجه نحو الشمال، وسترى مدينة الصاروخ مكانك المقصود في المنطقة البعيدة، وهي عبارة عن قرية صغيرة مع بعض المتاجر، كما ستجد ماتبقى من برنامج «شينرا» الفضائي على اليسار وداخل القرية ستجد محل

بيع الأسلحة لتشتري ماتحتاجه من أسلحة، بعد ذلك توجه نحو أهل القرية وتحدث معهم ليعطوك بعض المعلومات ويخبروك أن فريقك يحتاج للتحدث مع الكابتن، والآن إنطلق إلى منتصف القرية وستشاهد ثلاثة منازل، تحدث مع ذلك الرجل المذهب خارج متجر الأدوات على اليسار وإلقي نظرة على الصاروخ معه، خذ وقتاً في النظر إلى الصاروخ ليعطيك **يوشي يوكي YOSHIYUKI** والآن ادخل المنزل البعيد على جهة اليمين واجمع **غذاء القوة POWER SOURCE** من الصندوق الذي خلف الغرفة، الآن يجب أن يدخل الفريق المنزل الذي في المنتصف ليفتش جميع الغرف، في الغرفة الخلفية ستجد صندوقاً يحتوي على **السلح القاطع ARRM** DRILL، والآن غادر المنزل بواسطة الباب الخلفي، سيكتشف الفريق الطائرة الصغيرة «تينى برونكو»، الفتاة «شيرا» ستدخل وتخبر الفريق انه من الممكن ان يستغيروا تلك الطائرة إذا أخذوا الإذن من الكابتن، وقبل أن ترحل ستتذكر «شيرا» أن «رؤفوس» سيصل بعد وقت قصير إلى هذه القرية، والآن يجب أن يخرج الفريق من المنزل ويتجه نحو الصاروخ للتحدث مع الكابتن، سيتحدث عليك بعد ذلك أن تعبر الجسرين الصغيرين والتسلق إلى قمة الصاروخ، وستجد الكابتن يجري بعض التصليلات داخل الصاروخ، متمنياً أن يعيد «رؤفوس» فتح مشروع الفضاء، وهو غير متحمس في اعارة «**تينى برونكو**» لأي إنسان كان، لذلك تحدث معه عن الصاروخ



استخدام البللورات التي تركتها مع «يوفي»، ويجب على مجموعتك مطاردة «يوفي» لإرجاع البللورات التي حصلت عليها عبر رحلاتك، قبل أن تقوم بمطاردتها جهاز مجموعتك بأقوى الأسلحة التي يمتلكونها، اجعل كلاود يستخدم سيفه «يوشي يوكي» الذي حصل عليه في «مدينة الصاروخ»

وهذا سيثبت لك قوة السيف الجديد الذي سيجعلك لن تحتاج إلى البللورات في هذه اللحظة.

اتبع الطريق نحو الشمال ثم إقطع الجسرين واتجه نحو الجنوب، في أقرب فرصة ممكنة إنعطف إلى اليمين وانطلق نحو الشمال، ومن خلال الوادي الضيق أسفل الجسر الذي قطعته واصل السفر شمالاً وامشي عبر الجسر التالي، تابع السفر وسيجد الفريق «ووتاي» في منتصف سلسلة الجبال، «ووتاي» هي موطن «يوفي» سيقوم فريقك الآن بلعبة المطاردة خلف «يوفي» للحصول على بللوراتهم المسروقة، إلى أن يلمح فريقك «يوفي» قبل أن تختفي مرة أخرى، اذهب نحو الجسر من اليسار وحول متجر الأسلحة عند المنصة، أعبّر الجسر من اليسار، بعد ذلك إقطع الجسر للشمال لتصل لنقطة التخزين، والمبنى الذي أمامك هو متجر الأدوات، وهذا هو المحل الوحيد الذي تستطيع استخدامه حتى تجد «يوفي».

اتبع الممر لليسار، مجموعتك ستجد المعبد الكبير وسط الغابات، ادخل المنزل الذي على اليمين واجعل مجموعتك تستريح لليلة واحدة في غرفة النوم، وعندما يستيقظ الفريق من نومه، إبحث في الجدار الذي على اليسار وستكتشف دهليزاً سرياً عبر ذلك الجدار.

عند نهاية الدهليز ستجد صندوقاً يحتوي على شوري كين السحري

فاينل فانتسي ٧

الكل الكامل

هجماتك بدقة، وأول إستدعاء لك إجعله لـ «اودين» بعد ذلك إستدع «شوكو / موج».

هذا الهجوم سيكون كافياً لأن يصعق «بالمير» ويمنعه من شن أي هجوم ضدك، بعد ذلك قم بالهجوم عليه بأقوى التعويذات لديك وببساطة تخلص منه باستخدام الضربة الإنتقامية - وعندما يهزم «بالمير» سيتراجع حتى يقع حادث يقضي عليه، سيستلم الفريق EDINCOAT، وبالطبع «تينى برونكو».

وعندما يطير الفريق، سيلحق بهم الكابتن «سيد» ولكن لسوء الحظ، ستتعلل الطائرة وتسقط في البحر، وعلى رغم أن «تينى برونكو» لا تستطيع الطيران مرة أخرى إلا أنك تستطيع استخدامها في عبور البحر، وبرغم أحلام الكابتن «سيد» إلا أنه سيقترح عليك الإنضمام إلى الفريق.

للتحكم بـ «تينى برونكو» اتبع الآتي:

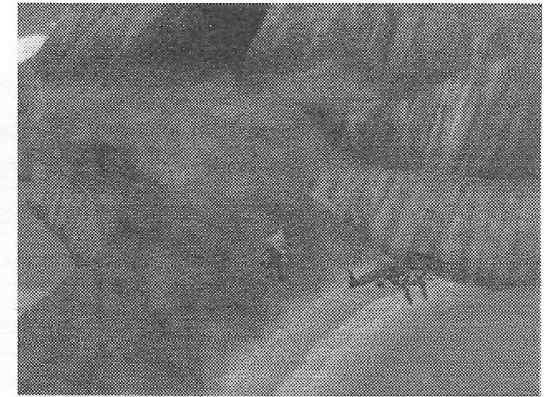
قرص التحكم: لتحريك تينى برونكو.

● : لزيادة سرعة تينى برونكو.

X : للخروج من تينى برونكو.

ووتاي

ستكون خطواتك التالية في منطقة ووتاي wutai ، إنتقل بـ «تينى برونكو» نحو الجنوب وإنزل منها على الشاطئ الغربي، وعندما يتحرك الفريق صوب شمال «ووتاي» سيتوقفون، وعندما تتعقبهم «يوفي» لتخبرهم أن الرحلة صعبة جداً، وبعد ذلك ستهرب، سيهاجم مجموعتك رجال «شينرا» لكن أصعب ما في الأمر أنك ستكتشف أن «يوفي» قد سرقت جميع البللورات ماعدا بعض الأدوات الخاصة بالفريق، لذلك لن تستطيع



FINAL FANTASY 7

الخاص بها، عندما تغادر هي الغرفة، إتبعها لتأخذك إلى الغرف التالية لمخباها، قبل أن تدخل إلى الغرفة، تفحص الحائط الخاص بباب الدخول وستجد «ترتيلز باراديس فليز رقم ٦» والآن أدخل الغرفة وتحدث مع «يوفي» وستخبرك بأن تسحب الرافعة للحصول على البللورات، وعند سحبك الرافعة سيقع أصدقاؤك في الفخ المنصوب لهم لتهرب «يوفي» بعيداً، قم بسحب الرافعة مرة أخرى لتخلص أصدقاءك من القفص الذي هم فيه ويبدو أنهم سيبدلون كل جهدهم في البحث من جديد، أخرج من المبنى واتجه نحو «ترتيلز باراديس» وبعد أن استطلعت على جميع «الفليرات» الستة تستطيع التحدث إلى رجل الحانة لتحصل على هديتك، ستستلم **غذاء القوة SOURCE** **POWER**، **غذاء الحماية GUARD SOURCE**، **غذاء السحر SOURCE** **MAGIG**، **غذاء العقل MIND SOURCE**، **غذاء الحظ LUCK SOURCE** و**الأكسير المضاعف MEGALIXIR** وبعد أن تحصل على هديتك أخرج من الحانة نحو ممر المعبد مرة أخرى، وفي هذه اللحظة اصعد إلى الدرج جهة اليسار واقرق الجرس الكبير، بتلك الطريقة سينفتح لك باب سري أسفل برج الجرس، أدخل عبر الباب السري لتكتشف أن «دون كورنيو» موجود في «ووتاي» وقد قبض على الفتاتين «الينا» و«يوفي» وسيقوم بالهرب بواسطة سلالم المبنى الخلفية، وقبل أن تقوم بملاحقته افتح الصندوقين في الغرفة السرية، لتحصل على **الصاعقة السريعة BOLT** **SWIFT** من الصندوق الأيمن و**الأكسير ELIXIR** من الصندوق الأيسر، وعندما يصل «كلاود» هو وفريقه إلى الغرفة المجاورة سيتقاتلون مع جنود «شينرا» مع الوقت ستهزم هؤلاء الجنود في حين «دون كورنيو» قد هرب، أخرج من المبنى وستقابل مع «رينو» و«رود» التابعين لفرقة «توركس»، سيتفق الفريقان على عدم إعتراض كل منهما للآخر حتى ينالا من «دون كورنيو» ويحصلوا على الفتاتين، والآن عد إلى متجر الأدوات واقطع الجسر إلى الشمال، وعندما يصعد الفريق إلى الجبل سيتقابلون مع «رينو» و«رود» مرة أخرى، إتبعهم لتصعد إلى أعلى الجبل حتى تجد الممرات المتصلة لتأخذ الممر الذي على الشمال، بعد ذلك اتبع الممر الذي حول التمثال وخذ الممر الشمالي مرة أخرى، عندما يشن الفريق هجوماً تحت ماء المفاعل الذري ستحصل على **قشر الحوت الكبير LEVIATHAN SCALES**، وهذا القشر سيجعل الفريق يستطيع إطفاء النار التي تمنعهم من الوصول إلى مؤخرة الكهف وماهو مختبئ في مؤخرة هذا الكهف هو «**اوريتسورو**» و«**ستيل**» أخرج من الكهف واتبع الممر إلى الجنوب، قريباً

MAGIC SHURIKEN

أخرج من غرفة النوم واتخذ الدهليز الذي على اليمين، اتبع الدهليز الذي حول البركة وادخل المكتبة التي تقع أمامك، توجه نحو



الحائط الذي على اليمين لتحصل على دهليز سري آخر، إتبع الدهليز نحو الشمال إلى أن تصل إلى الصندوق لتحصل على **هيربين HAIRPIN**، والآن أخرج من الغرفة لتدخل غرفة على اليسار، تحدث مع «جودو» وسيخبرك أن ترحل إلى موطنك، واصل إزعاجه حتى تظهر لك «يوفي»، «يوفي وجوردو» سيحدث بينهما خلاف بسيط ومن ثم ستهرب من جديد.

- سيعود الفريق من حيث بدأ لتظهر «يوفي» وتقتل منهم للمرة الثانية، إرجع إلى المنطقة الجنوبية للقرية وابحث في جميع المنازل في تلك المنطقة، ادخل حانة ترتيلز باراديس TURTLES PARADISE ومن عند المبنى الكبير إقطع الجسر جنوباً من نقطة التخزين لتصل إلى الحانة، بالداخل «الينا» و«رود» مع «رينو» يستمتعون بوقتهم وعندما تتحدث معهم سيخبروك أنهم في أجازة، والآن أخرج من الحانة لتدخل متجر الأدوات، افتح الصندوق على جهة اليمين في المحل لتحصل على **بللورة امتصاص السحر MP ABSORB MATEIA** قبل أن تستخدم هذه البللورة ستخرج «يوفي» وتسرق هذه البللورة منك بسرعة خاطفة وتهرب.

تعقب «يوفي» خارج المبنى، وللمرة التالية لن تصبح تحت الأعين، وسيصبح الفريق محتداً قليلاً والآن ستقوم بالبحث مجدداً في جميع المناطق، إقطع الجسور الثلاثة وادخل المنزل الذي على يمين القرية بالقرب من مدخلها، انظر خلف الشاشة على جهة اليسار وستكتشف مخبأ «يوفي» قبل أن يتمكن الفريق من القبض عليها، ستقوم مجدداً بالهرب.

والآن اقتربت المطاردة من الانتهاء، اتبع «يوفي» خارج المنزل وابحث عند مدخل «ترتيلز باراديس»، سيلفت إنتباهك أن أصيص الورود بدأ في التحرك بشكل غريب. سينقسم فريقك ليسدوا جميع المخارج للممرات، في هذه اللحظة سيطوق الفريق بـ«توفي» التي ستوافق على إعادة جميع البللورات إلى الفريق وسيبتعنونها نحو المخبأ

سيجد الفريق «دون كورنيو» واسيرتية.
رابس

هذه المعركة ضد هذا الزعيم لن تكون سهلة للغاية بسبب عدم وجود البللورات التي كانت لدى الفريق والتي ستحتاج لإستخدامها ضده، كذلك لاتنسى توفير أدوات العلاج عند الضرر الكبير لفريقك



باستخدام المشروب المعالج الفائق HI-POTIONS واستخدام فينيكس داون PHOENIX DOWNS ، احذر من هجمات «رابس إيرو» التي تسبب ضرراً بنسبة ١٥٠٠ نقطة، إذا كان «باريت» مشتركاً في المعركة اجعله يستخدم الضربة الإنتقامية للمستوى الأول وذلك عن طريق تغيير وضعيات هذه الضربة الإنتقامية، مستخدماً نوع تكتيكه لهذه الضربة تفجير العقل MINDBLOW وذلك لتمنع «رابس» من استخدام هجومه السحري، إذا نجحت في سحق هذا الخصم ستحصل على خاتم الحماية PEACE RING، بعد ذلك سيظهر «رينو» و «رود» ليقوما بالتخلص من «دون»، وستصل لفريق «توركس» مكالمة تأمرهم بالقبض على «كلاود» واصدقائه، سيقدر «رينو» و «رود» ترك الفريق وذلك لإنقاذهم «ألينا»، ومع رجوع البللورات سيجد الفريق نفسه خارج المدينة، قبل أن يعود الفريق لـ «تيني برونكو» أدخل القرية من جديد، سيفتح متجر الأسلحة للعمل من جديد والحدث المهم أيضاً في ذلك هو أن تأخذ مكاناً في تلك المنطقة، أعد ترتيب فريقك وأحرص على أن تكون «يوفي» من أعضاء الفريق الثلاثة.

هناك عملية بحث و«يوفي» فقط هي التي تستطيع المشاركة فيها، مع الحصول على بعض الأدوات النادرة لتصبح كاملة بنجاح، أولاً ادخل الغرفة الممتلئة بالقطط متجهاً من شمال المدخل، والآن تستطيع الصعود إلى السلالم لتجمع بللورة امتصاص الطاقة HP ABSORB MATERIA من الصندوق المختبئ في الأعلى، وربما تحتاج إلى شراء بعض الأدوات للفريق، بعد ذلك توجه لمنزل «جودو»، وبعدما يستريح الفريق جهزهم بالبللورات المناسبة مع الأسلحة لكل شخصية، ستقاتل «يوفي» خمسة رؤساء مختلفين، لذلك يجب التركيز عليها في اختيار افضل البللورات لإنجاز تلك المهمة الصعبة بنجاح، المعركة ستكون في المعبد شمال منزل «جودو»، تستطيع أن

تعالج «يوفي» وأن تغير اختيار البللورات لها بين كل معركة لذلك اختر لها أفضل الأدوات والبللورات أيضاً اجعلها تستخدم «كوتتر أتك COUNTER ATTACK» لتمزجها مع انفجارية الموت DEATH BLOW وامزج بللورة الحاجز BARRIER مع بللورة الحماية SHIELD جميع هذه البللورات الممزوجة استخدمها ضد الزعيم الأول، ربما تحتاج أيضاً لإضافة بللورة الاستدعاء SUMMON، وفي نفس الوقت بللورة مهارة الأعداء ENEMY SKILL لتصبح مستعداً للذهاب للمعبد مزوداً بما يكفي لتنتصر في هذه المعركة.

جوركي

ابدأ هذه المعركة باستخدام بللورة سحر السرعة HASTE على نفسك واجعل تركيزك ان تكون طاقة القوة لديك ممتلئة، بعد ذلك استخدم بللورة سحر العلاج التلقائي ريجين REGEN لمزيد من الطاقة وركز على الدفاع أولاً ثم ابدأ في الهجوم بأقوى مالدك من استخدام بللورة مهارة الأعداء مثل تراين TRINE كذلك لاتنسى استخدام بللورة

الإستدعاء، وعند فوزك ستحصل على المشروب المعالج الكامل X-POTION شيك

ابدأ المعركة الثانية بنفس الطريقة، استخدم بللورة السرعة، تتبعها بللورة الحماية وبعد ذلك، بللورة الاستدعاء شوكو/موج، وهذه الطريقة ستقوم أحياناً بتدويخ «شيك» وتستطيع تكرار هذه العملية، كن متيقظاً في مراقبة طاقة القوة وستنتهي تلك المعركة بسرعة، وإذا استطعت أن تسحق «شيك» ستستلم تيريو إيثر TURBO - ETHER.



تشيكهوف

هذه المعركة ستكون سهلة إذا جعلت يوفي تتسلح بخاتم الجوهرة JEM RING لمنع تشيكهوف من أن يشل حركتك وهو يستخدم في ذلك ستير داون أتك

BARRIER ، وبعد ذلك **شعوذة ريجين REGEN** ، وقد لا تنتصر «يوفي» في هذه الجولة لذلك إذا وجدت «يوفي» ليست بتلك القوة التي ستحتاجها لقهر «جودو» أخرج من المعبد وإرجع حين تصبح «يوفي» قوية، أما إذا استطاعت ان تهزم جودو فستحصل على **بللورة تنين البحر LEVIATHAN METERIA** و**هجوم كريشن ALL CREATION** وهى إحدى الضربات الانتقامية لـ «يوفي».

معبد الأنشتس

عند شرق «جون جاجا» يوجد هناك بائع اسلحة، عندما تزوره سيخبرك بالقليل عن المعبد، وستحتاج إلى **المفتاح الصخري KEY S TONE** لدخوله، ولكن لسوء الحظ فقد باع **المفتاح الصخري** لتوه للسيد «ديو»، وهو مالك منطقة الجولد سوسير GOLD SAUCER ، وعلى الفريق السفر الآن إلى شمال كوريل للوصول إلى داخل الجولد سوسير، وعند وصولك توجه إلى حلبة القتال وابحث في غرفة العرض «المتحف» سيدخل «ديو» إلى الغرفة في تلك اللحظة سيطلب كلاود إستعارة المفتاح منه، لكنه سيرفض ذلك وسيقترح عليهم أن يشتركوا في حلبة المنافسة وفي حال فوزهم

سيحصلون على مراهم، ستحتاج لخوض منافسة واحدة في الحلبة للحصول على المفتاح الصخري، لكن عند مواصلتك للمنافسات الثماني بالإضافة للمفتاح ستحصل على **سترة الحماية PROTECTVEST** أيضا مع **ريشة شوكو** وعندما يرغب الفريق في الرحيل، سيتعطل حبل الجندول، لذا سيعرض «كايت سيث» على الفريق الإنتظار هذه الليلة في فندق الأشباح، وأثناء تلك الليلة ستحضر إحدى صديقات «كلاود» لغرفته لطلب التنزه خارجا، وغالباً ما تكون «ايريس» لكن إذا كنت عاملتها بفضاظة من قبل فستكون إحدى الفتيات الأخريات.

كلاود وايريس سيخرجان ويقومان بعرض في المسرح بعد ذلك سيركبان الجندول للتجول حول الجولد سوسير عندما تنتهي النزهة، فإن «كلاود» و«ايريس» سيجدان



مرة أخرى وبسرعة STARE DOWN ATTACK، استخدم **بللورة السرعة** على «يوفي» بعد ذلك أضف بعض الدفاع وذلك **بشعوذة الحاجز BARRIER** وإبق طاقة القوة لديك ممتلئة لتنتصر في هذه المعركة دون أي مشاكل وعند فوزك ستحصل على **خاتم الثلج ICE RING**.

ستانيف

أعد استخدام الأسلوب المعتاد، إبدأ المعركة **بسحر السرعة HASTE** لتجعل هجماتك سريعة وتزود بالدفاع عن طريق **سحر الحاجز BARRIER** وترقب طاقة القوة الخاصة بك، أسلوب «ستانيف» في الهجوم هو **حرب البكاء WAR CRY** الذي يسبب الحزن للشخصية، استخدم **خاتم الحماية RING PEACE** لمنع هذا الكائن من أن يؤثر عليك باستخدام أسلوبه الخاص، زد من دفاعك وهاجم بكل مالدك من أسلحة وحين تقلب على «ستانيف» ستحصل على **الأكسير ELIXIR**.

جودو

هذا الزعيم هو آخر من ستقاتله من الزعماء وهو في قمة المبنى ويمتلك «جودو» ثلاثة وجوه ولكل وجه أسلوبه الخاص في القتال، فالوجه الأبيض يستخدم **شعوذة دراين DRAIN**، **بايو 2 BIO 2**، و**ديمي 3 DEMI 3**، والوجه الأحمر يهاجم **بسييف الوحش BEAST SWORD**، كذلك مع استخدام **شعوذة تراين trine**، وأخيراً يستخدم الوجه الذهبي في هجومه **ميني Mini** أو **المنوم SLEEPLE** أيضاً.

العلاج 2 CURE 2، وعندما يبدأ «جودو» في فقد نقاط الهجوم، فلا شك في هزيمته بسهولة، وكل ما عليك فعله هو التركيز وتزويد قوة الدفاع والهجوم متى ستحت لك الفرصة، اجعل «يوفي» تستخدم **شعوذة السرعة HASTE** تتبعها **الحاجز**

على الأرض، إنزل للأسفل عن طريق الدرج الطويل، وفي الأسفل انعطف لليساار وإنزل عن طريق الدرج، إنزل لأسفل الشاشة وتوجه نحو الأسفل عن طريق الأغصان للمنطقة السفلية، اذهب إلى اليمين واجمع **روكيت بنش** ROCKET PUNCH من الصندوق وخذ السلالم لتنتقل نحو الأسفل للمنطقة التالية، توجه نحو اليمين وسيشاهد الفريق رجلاً عجوزاً تسلق أغصان العنب، بعد ذلك تسلق الدرج الذي بجانبك وادخل طريق القنطرة وانعطف يميناً وإنزل عن طريق السلالم للمنطقة السفلى، الآن تسلق أغصان العنب الطويلة للقمة لتحصل على **بللورة الحظ** **الإضافة** LUCK PLUS MATERIA من أسفل الدرج، بعد ذلك إرجع للمنطقة التي تقابلت فيها مع الرجل العجوز، توجه لليساار وادخل الباب وعندما تتابع الرجل العجوز للأعلى سيهرب منك، هناك صخور ضخمة مجوفة تتدحرج على الطريق الذي تريد العبور منه، للعبور من هذا الطريق اجعل كلاود ينفذ عبر تجويف الصخرة عند تدحرجها، خذ الممر الذي توجد فيه البركة لتحصل على **بللورة التحول**، الآن واصل السير للأمام متجنباً الصخرة حتى تصل النهاية، تقرر «إيريس» العودة إلى البركة، لذا يتوجب على الفريق اللحاق بها، وستكتمل أحداث القصة من جديد، وستشاهد ماذا يفعل «لينا» و«تسينج» أيضاً، وسيخبرك سفيروث عما يريد فعله لتحقيق هدفه الشرير.

يجب على الفريق الاسراع في القبض عليه، الصخور المتدحرجة قد اوقفت الآن، لذلك تستطيع العبور دون مشاكل إلى نقطة النهاية، وعند وصولك ستتقابل مع واحد من قبائل «انشنت» يقف أمامك، تحدث معه وسيسمح لك بالتخزين أو بالراحة لفترة معينة، وعندما تستعد إرجع من جهة اليمين ثم إنزل للأسفل عن طريق السلالم لتأخذك للغرفة التالية، هذه الغرفة هي ساعة عملاقة تحتوي ١٢ غرفة على طول الحافة الخارجية، وكل غرفة تستطيع دخولها عن طريق ذراع الساعة، فعقرب الساعة والدقائق سيكونان ممرك الوحيد للوصول إلى الغرف، اضغط زر ● لتبدأ بتحريك ذراع «عقرب الساعة» واضغط زر ● مرة أخرى وذلك لتوقيف ذراع الساعة، اضغط زر X لتستطيع العبور عبر ذراع الساعة والوصول إلى الابواب.

كل باب في هذه المنطقة مختلف عن الآخر، فالبعض يحتوي على غايتك، بينما البعض الآخر يحتوي على الأعداء، وإذا أردت معرفة ما في الغرف إتبع الآتي:
الغرفة I: أعداء (الضفدع السام - وجيمينيزمي)

«كايت سيث» يسرق المفتاح الصخري، سيتبعه في منطقة وندر سكوير ثم إلى منطقة سباق الشوكوبو، هناك سيعطي المفتاح الصخري لـ«تسينج» أحد أعضاء فريق توركس، «كايت سيث» جاسوس لذلك يريد الفريق التخلص منه، لكن لسوء الحظ فأنت غير قادر على ذلك، والسبب انه يعلم مكان «المعبد القديم»، وسيعود كلاود لغرفته، لكن قبل الرحيل قم بتفتيش الغرفة حيث يوجد هناك **أكسير** على اليمين في الركن، وسيكون الفريق في إنتظارك بمنطقة لوبي، مرة أخرى أعد تشكيل مجموعتك واستخدم حبل الجندول منطلقاً نحو شمال كوريل.

يقع المعبد القديم شرقاً عبر البحر، إرجع إلى **تينى برونكو** وإنطلق بها على طول النهر جنوب الجولد سوسير، يقع المعبد في منتصف الغابة لهذه الجزيرة، وعندما يكتشف الفريق المعبد ستستطيع إيريس إبلاغ الجميع بما يقول القدامى، اصعد ذلك الدرج الطويل وادخل المعبد، وداخله ستجد تسينج وبه جرح بليغ قد اصابه من سفيروث، سيعطيك تسينج المفتاح الصخري لتلحق خلف سفيروث، إبحث في المغير الكبير في الوسط وسينتقل الفريق إلى أسفل المعبد، سيصل كلاود ومجموعته إلى الممرات والسلالم المتعددة، ستشاهد أيضاً الصناديق في كل مكان في هذه المنطقة، اخطئ نحو الأمام، إنعطف نحو اليسار واصعد إلى السلم وواصل تقدمك للأمام واستخدم السلم الذي يقودك للأسفل، أدخل الفتحة التي على يسارك، إنعطف لليمين، وأستخدم أغصان العنب للأسفل، تقدم للأمام أسفل الدرج الطويل وأفتح الصندوق على اليسار، وستحصل على **تريديننت** TRIDENT، أمام الصندوق بعض السلالم إتبعها للأسفل وتسلق أغصان العنب للمنطقة التالية، اخطئ حول المبنى واصعد السلالم نحو المنطقة التالية، اذهب إلى الأمام وتسلق أغصان العنب للمنطقة العليا للمبنى، سر للأمام والتقط **غذاء العقل** MIND SOURCE من على الأرض، وبعد ذلك اذهب للأسفل بالسلم، على اليسار غرفة صغيرة ستجد فيها شخصاً يرتدي ملابس أرجوانية، عندما تتحدث معه ستحصل على بعض الاختيارات، وتستطيع شراء بعض الأشياء الأساسية، خزّن هذه المنطقة واجعل الفريق يأخذ بعض الراحة في هذه الغرفة، وبعد انتهاءك إفتح الصندوق لتحصل على **البنديقة الفضية** SILVER RIFLE.

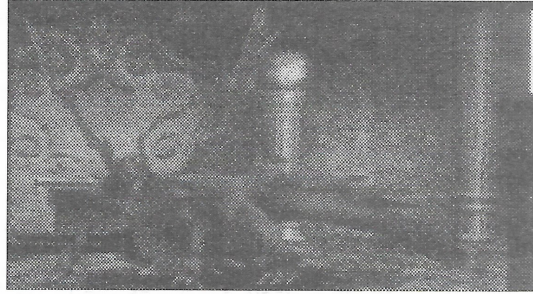
أخرج من الغرفة واذهب إلى السلالم وإنزل على أغصان العنب، ولتأخذ طريق الدرج الثاني وبدلاً منه توجه إلى اليسار واجمع **تيريو إيثر** TURBO-ETHER من

FINAL FANTASY 7

أدخل الباب الكبير في القمة وتوجه نحو اليمين وسيقابل الفريق مع سفيروث لعدة مرات، عند رحيله سيعاني كلاود من الظاهرة الغريبة لفترة بسيطة، بعد ذلك سيتوجه هو وأصدقاؤه لتفحص الصور التي على الجدار وهى عبارة عن نيزك منطلق بسرعة نحو الأرض، ستتكلم إيريس عن ذلك النيزك الذي يخطط سفيروث لإستخدامه، ويبدأ المعبد في الاهتزاز وستقوم أنت في ذلك الوقت بمقاتلة التين الأحمر.

التين الأحمر

استخدم **بللورة السرعة** HASTE على فريقك، بعد ذلك أطلق **بللورة الحاجز** BARRIER لتعطي مجموعتك شيئاً من الحماية، لاستخدم أيضاً من **سحر الجاذبية** GRAVITY أو **سحر النار** FIRE الهجومي، ويرجع سبب ذلك إلى أن التين



الأحمر منيع ضد هذه الطلقات، استخدم **بللورة الاستدعاء** SUMMON MATERIA وكذلك الضربة الإنتقامية الخاصة للقضاء على هذا الوحش، وعندما تتجح في ذلك ستستلم **دراجون ارمليت** DRAGON ARMLET.

عند القضاء على هذا الوحش التقط **بللورة باهوموت** MATERIA BAHUMUT وهى موجودة في اليسار، ومن الخلف استخدم هذه البللورة لإحدى شخصياتك كذلك ستجد **البللورة السوداء** BLACK MATERIA، لكنك لن تستطيع الخروج بها خارج المعبد دون ان تقتل واحداً من شخصياتك، سيضحي كايت سيث بحياته وسيقوم هو بتلك المهمة، لذا على فريقك التوجه نحو منطقة الساعة واختيار الغرفة رقم ١٢، وفي الداخل عند غرفة الخروج سيهاجم الفريق.

وحش البوابة

أبدأ هذه المعركة باستخدام سحر السرعة وسحر الحاجز على كل مجموعتك، وبعد ذلك استخدم **بللورة الاستدعاء**، وكذلك اي قوى سحر أخرى، ولا تستخدم السم أو سحر الجاذبية أو الأرض على هذا الوحش فهو منيع ضد هذه الطلقات، وعندما تقتل ذلك الوحش ستحصل على **جيجاز ارمليت** GIGAS ARMLET.

فاينل فانتسي ٧

الكل الكامل

الغرفة II : لاشيء

الغرفة III : اعداء (العين ايت)

الغرفة IV : درع الأميرة princess guard

الغرفة V : وشاح RIBBON

الغرفة VI : ادخل هذه الباب في النهاية وهو يحتوى على المتاهة.

الغرفة VII : مزمار الصدفة trumpet shell

الغرفة VIII : الأكسير المضاعف megalixir

الغرفة IX : لاشيء.

الغرفة X : غرفة الصخرة المتدحرجة

الغرفة XI : لاشيء

الغرفة XII : خروج

ملاحظة: إذا سقطت من أحد عقارب الساعة فستسقط في عمق الهوة وستحتاج إلى القوة لمقاتلة اثنين من تين انشنت، وعندما تهزمهما ستحصل على **مضرب المسامير** NAIL BAT من الصندوق الذهبي، وبعد ذلك ستكمل طريقك لتبدأ من عند الساعة مرة أخرى.

غرفة IV

قبل أن تذهب إلى هذه الغرفة كن متأكداً من أنك تفحصت جميع الغرف السابقة فبعد هذه الغرفة لن تستطيع العودة إلى بقية الغرف مرة أخرى بعد هذا الحدث.



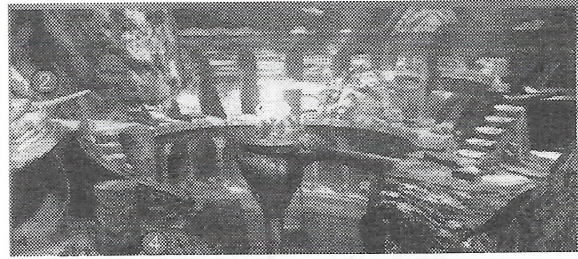
عند دخولك لهذه الغرفة ستبدأ في مطاردة ذلك الرجل العجوز، ولتنتهي تلك المطاردة يجب ان تلتقي مع ذلك العجوز على نفس الموقع، تستطيع الذهاب إلى جميع مواضع الممرات وذلك بالذهاب لليساير لجميع المداخل وعند ضغطك لزر ● ستقفز لأسفل عند الحافة، في المكان السفلي ستجد صندوقاً قم بفتحه

لتحصل على **قفازات العمل** work glove وعندما تقبض على الإنشنت ستحصل على بعض الاختيارات من اختيار التخزين واختيار الراحة.

FINAL FANTASY 7

طريقك وفي نهاية المطاف ستجد نفسك على شاشة خريطة العالم، وغايتك التالية هي مدينة الأنشنتس التي تقع في الجهة المقابلة من الوادي.

مدينة الأنشنتس



يوجد خارج مدينة الأنشنتس مفترق للطرق، واسلك الطريق الأيسر وادخل المبنى، وفي الداخل ستجد نقطة حفظ وصندوقاً في الدور العلوي، والصندوق يحوي غذاء

السحر MAGIC SOURCE، والآن غادر المبنى واصل طريقك نحو الصخور، وإمض عبر السلاالم واتجه إلى اليمين حتى تكشف عن صندوق آخر، وبدخله ستجد **اورورا آرمليت AURORA ARMLET**، ولا يوجد شيء آخر تفعله في هذه المنطقة، واذن عُدْ إلى مفترق الطرق واسلك الطريق الأيمن، وهناك عدة مبانٍ في هذه المنطقة، واتجه إلى أقصى اليمين قدر المستطاع ثم ادخل إلى المبنى شمالك، وإصعد السلاالم إلى القمة والتقط **غذاء الحماية GUARD SOURCE** من الصندوق، والآن اخرج من المبنى وافحص المبنى الذي يليه، وفي أرضية الطابق يمكن للفريق الحصول على **إكسير ELIXIR** من داخل الصندوق، وحالما تحصل عليه تسلق السلم في منطقة النوم، واجل فريقك يأخذ قسطاً من الراحة، وفي منتصف الليل سيوقظ «كلاود» الفريق بعد سماع صوت «آيرس» وهي تدعوه من داخل المدينة، والتقط **بللورة مهارة الأعداء ENEMY SKILL MATERIA** خلف السرير الثالث ثم اخرج من المبنى، وقم بالعودة إلى مفترق الطريق مرة أخرى واسلك الطريق الأوسط، وادخل إلى المبنى وتسلق للقمة والتقط **بللورة المذهب MATERIA COMET**، والآن عد إلى الطابق السفلي واسلك طريقك إلى المدينة بالأسف، وقبل ان تتحرك من مكانك استقطع بعضاً من الوقت لتزود فريقك ببعض البلورات المهمة وبعض اللوازم، وقم بتزويد «كلاود» **بخاتم الماء WATER RING** الذي سيجعله منيعاً ضد الهجمات المبنية على الماء، وتأكد أن بقية الفريق قد حصلوا على التعويذة **ايرث EARTH** من **بللورة السحر SPELL MATERIA**، وأيضاً تأكد من حصولك على **خليط بللورة الحاجز - الشاملة BARRIER-ALL MATERIA**

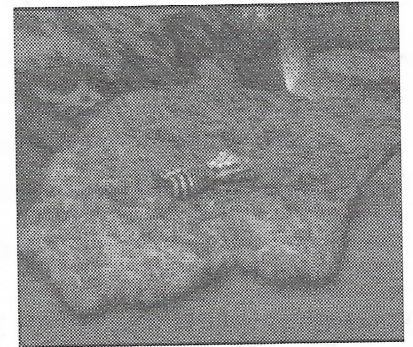
فاينل فانتسي ٧



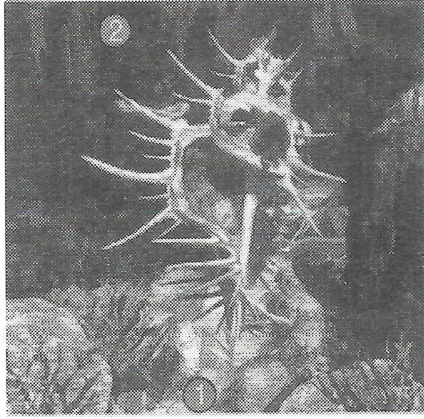
وعندما تقهر هؤلاء الزعماء سيتحدث (كايت سيث) مع المجموعة، وبعد ذلك سيعود إلى الديوان الذي توجد فيه البللورة السوداء لكي يأخذها معه، ومع حدوث ذلك سيتلاشى المعبد بالكامل. وبعد سلسلة الأحلام المتعاقبة لكلاود سيستيقظ في مدينة جونجا جا، وسيكون باريت وتيفا في اتجاهك، فتش عن بيني برونكو وتوجه نحو الغابة التي رأها كلاود في حلمه.

قرية الهياكل

إخترق طريقك عبر النهر الذي بقرب من منطقة الجولد سوسير، واتبع خط الساحل لتصل إلى القارة الشمالية، وفي الجهة اليمنى من القارة توجد غابة كبيرة وفي منتصفها ستجد قرية الهياكل BONE VILLAGE وهذه منطقة حفريات وكشف عن الآثار والعمال هنا يمكنهم أن يعطوك بعض المعلومات عن المنطقة، ولتستطيع العبور من الغابة النائمة، ويجب على الفريق الحصول على أداة تسمى **القيثارة القمرية LUNAR HARP**، وللحصول على القيثارة تحدث مع كبير العمال في المنطقة واستأجر بعض الرجال للحفر والبحث عنها، وتقع القيثارة بالقرب من الخيمة في الأعلى، ويمكنك أيضاً التنقيب والحفر لأدوات أخرى إذا احتجت لذلك، وستجد أيضاً **ممسحة MOP** و **بنتلن BUNTLIN** في مكان ما، وعندما تستعد تسلق السلم وإمض من خلال الفتحة للوصول إلى الغابة النائمة.



وبوجود القيثارة القمرية معك سترحب بك الغابة وتسمح لك بالمرور، وهنا ستجد **بللورة الإستدعاء SUMMON MATERIA** تتحرك في المكان، وحاول التقاطها لتحصل على **كاجاتا KAJATA**، والآن واصل طريقك في الغابة حتى تكشف عن منطقة صخرية في الجهة المقابلة، وتحت الجذوع الثلاثة سيجد الفريق صندوقاً، وبدخله ستجد **خاتم الماء WATER RING**، والآن يجب تسلق الصخور التي بالقرب من المرجان الوردي وأن تمضي من فوق الجذع الملقى، واصل هذا خلال



وادي المرجان

وجهتك التالية إلى المنطقة التي تأخذ مبانيتها شكل القواقع في شرق الأنشنتس، وعندما تتجه نحو اليسار ستعاود الظاهرة الغريبة السيطرة على (كلاود) وسيرى الفريق شبح (سيفيروت) مغادرا المدينة وعندما يعود كلاود إلى حالته الطبيعية توجه نحو الشمال ثم انعطف واسلك الطريق الأيمن، وتجول في هذه المنطقة حول القوقعة

والتقط **فايبر هالبرد HALBERD**

VIPER من الصندوق الذي يختبئ خلف القوقعة، والآن قم بالعودة إلى المقدمة وتسلق القوقعة إلى القمة ومن هناك سترى مدخل أحد الكهوف، وبوجودك داخل الكهف تسلق عبر الشق الثاني من الحائط حتى القمة ثم اتجه إلى اليسار، وتسلق عبر شق آخر ومن القمة توجه نحو الصندوق و**التقط بولت آرملت ARMLET** من الصندوق ثم اتجه إلى اليمين، وإقفز عبر الفتحة، وفي الداخل يمكن للفريق التقاط **هايبنوكراون HYPNO CROWN** من الصندوق.

تحرك حول المنحدر و**التقط** أشياء أخرى، وهناك **إكسير مضاعف MEGAELIXER** في الصندوق أعلى اليمين، وبعد أن تحصل على الإكسير اتجه إلى اليسار قدر المستطاع واهبط من السلالم حتى القاع وبداخل الصندوق الذي في القاع **التقط بللورة السحر الاضائي MAGIC PLUS MATERIA** ثم تسلق إلى المخرج وعندما تتواجد في الكهف التالي إمض إلى الأمام و**التقط غذاء القوة POWER SOURCE** من الصندوق أمامك، والآن أخرج من الكهف وسيجد الفريق نفسه في شاشة خريطة العالم، والآن إمض نحو اليسار واتبع منعطفات الجبال، والفندق لا يبعد عنك كثيراً.

النهر الجليدي العظيم

في أطراف المدينة تحدث مع الرجل ذي الملابس الأرجوانية الذي يقف بالقرب من الأشجار، وإذا حاولت مغادرة المدينة سيظهر لك إثنان من أعضاء الشينرا مع (إيلينا) التي ستحاول استفزاز كلاود وعندما تحاول صفعه إضغط إلى اليسار

فاينل فانتسي ٧

الكل الكامل

وبللورة الوقت - الشاملة TIME-ALL MATERIA وبعد أن يستعد الفريق توجه إلى المدينة. وللوصول إلى «آيرس» على «كلاود» القفز فوق الأعمدة التي تعترض طريقه، وحالما يقترب كلاود من آيرس سيصاب مرة أخرى بالظاهرة الغريبة التي تتناوبه بين فترة وأخرى وسيستل سيفه، وحاول أن لاتضغط على الأزرار كثيرا حتى لاتؤثر على ما سيفعله كلاود، وفقط قبل أن يقترب من آيرس ويحاول ضربها بسيفه سيقفز بقية الفريق للمساعدة، وعندها سيظهر «سيفيروت» ويطعن آيرس بسيفه، وستسقط أرضا وتقع **بلورتها البيضاء WHITE MATERIA** وتغرق في أعماق المياه، ولايمكن للفريق فعل شيء حيال ما يحدث، وسينجح سيفيروت في الهرب تاركاً مخلوقاً آخر من مخلوقات جينوفا.

جينوفا لايف

إبدأ المعركة بإطلاق تعويذة **السرعة HASTE** على فريقك وتعويذة **الحاجز**

السحري MBARRIER ثم بتعويذة **العلاج الالتقائي**

REGEN جينوفا لايف تستخدم الهجمات المبنية على الماء

وأبرزها هجمة **الأكوالنج AQUALUNG** إذا كان

فريقك مزوداً **ببللورة مهارة الاعداء MATERIA**

ENEMY SKILL في أدرعتهم فبإمكانهم تعلم هذه

الهجمة، وللتغلب على هذا الرئيس استخدم الهجمات

المبنية على الأرض مثل تعويذة **الزلازل QUAKE** بمستواها الثاني أو الثالث أو

استدع **تيتان TITAN** أو **باهومت BAHAMUT** أو **كاجاتا KAJATA**، وراقب

مقياس طاقة فريقك واضرب هذا الوحش بكل

ما تملكه، ولكن إحذر لأن بإمكان الوحش أن يطلق

تعويذة **الانعكاس REFLECT** وإذا حدث ذلك

دمرها بسرعة باستخدام تعويذة **الغاء الحاجز**

DIBARRIER وعندما تقضي على ذلك الوحش

ستحصل على **سوار الساحر BRACELET**

WIZARD وبعد أن تنهي المعركة سيترك الفريق جثة «آيرس» تغرق في المياه

وسيستعدون لمعركتهم التالية مع «سيفيروت» والآن لديك الفرصة لحفظ مكانك في

كارت الذاكرة قبل أن تنتقل إلى الاسطوانة الثانية للعبة.



زر ■ - المكبح

زر x - القفز

قرص التحكم - للتحرك نحو اليمين واليسار ولأسفل لكبح سرعتك

زر START - لإيقاف / مواصلة اللعب

زر R1/L1 - لإنعطافة سريعة نحو اليمين أو اليسار.

يجب عليك الوصول إلى نهاية المضمار، وها أنت تواجه مفترقاً للطرق وعليك التوجه إلى اليسار أو اليمين، وهذا سيحدث مرتين إذن هناك أربعة أماكن يمكن الإنهاء عندها، وعندما تصل إلى نهاية المضمار ، إلقِ نظرة على خريطة النهر الجليدي «إضغط زر ■» وهدفك هو الوصول إلى منزل «هولزوف» المتمركز عند حافة جايا والمؤشر عليها بعلامة حمراء في الخريطة، وهذه المنطقة معقدة ومربكة جداً حيث كل منطقة تشبه الأخرى وإذا اضعت وقتاً طويلاً وسط الثلوج سيفقد الفريق وعيه وينتقلون إلى منزل «هولزوف» ولتسهيل هذه المنطقة قمنا بوصف كل منطقة كالتالي:

المدخل: (وتقع هذه المنطقة جنوب الخريطة)

فإذا اتجهت نحو الجنوب من هذه المنطقة ستعود إلى الفندق.

كهف الجبل (المنطقة التي على يمين المدخل)

لا يوجد شيء تلتقطه في هذه المنطقة، وهناك منحدر ثلجي خلف الكهف سيعيدك إلى شاشة خريطة العالم.

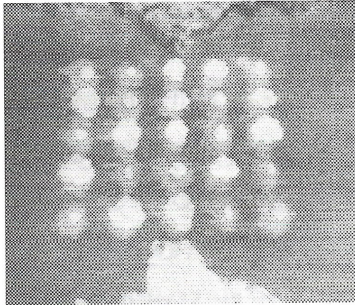
الغابة، في منطقة الغابة ستجد مفترق طرق يشبه حرف «Y» في قمة الجهة اليسرى يمكنك الحصول على **غذاء العقل MIND SOURCE** من أسفل الشجرة.

ذيل الطائرة، لا يوجد شيء تلتقطه في هذه المنطقة.

كهف البحيرة

التقط **المشروب المعالج POTION** من على شاطئ

البحيرة قبل العبور للجهة الأخرى، عليك القفز من منصة إلى أخرى لتصل إلى الكهف في الجهة الأخرى من البحيرة، ووقفز فوق المنصات الكبيرة لتعبر إلى الجهة الأخرى. وإذا اخطأت عليك إعادة المحاولة من جديد في خلف الكهف يمكنك التقاط **قطعة الأمان SAFETY BIT** من داخل الجراب.



للتجنب ضربتها، وإذا نجحت في تفادي الضربة ستفادر إيلينا المدينة فوراً، ولكن إذا نجحت في ضربه فسيستيقظ في أحد المنازل!!

والآن اذهب إلى المنزل الأيمن عند مدخل المدينة وفي الغرفة الخلفية ستجد صبياً ولوح تزلج، وتحدث مع الصبي ثم افحص لوح التزلج ليتمكنك أخذه، والآن



توجه نحو الفندق واصعد إلى الطابق العلوي ، وإذا افحصت النافذة في الركن الأيسر ستحصل على **المشروب المعالج الكامل X-POTION**.

غادر الفندق وادخل المنزل بجوار تمثال الثلج في أقصى يمين المدينة ، وعندما تفحص الغرفة الخلفية ستحصل على **هيرودرينك HERO DRINK** ومصل **VACCINE** وقبل أن تغادر المنزل افحص الخريطة على الحائط في الغرفة المواجهة وستحتاج لهذه الخريطة لهذا افحصها لتحصل على خريطة النهر الجليدي والآن أدخل إلى المنزل في أقصى يسار المدينة ، إهبط عبر السلالم وافحص حافة النافذة وستكشف عن **تيريو ايثر TURBO ETHER** وفي الطابق الأرضي سيعرف الفريق معلومات أكثر عن «آيرس» وعائلتها، وعندما تنتهي كل شيء هنا توجه نحو متجر الأسلحة واشتر كل ماتحتاجه من أسلحة أو بعض الأشياء المفيدة.

وقبل ان تبدأ قسم التزلج على الجليد، وخذ وقتك في تزويد أدرعتك بخليط **بللورة الثلج العناصر ELEMENTAL-ICE MATERIA** لتحميك من الهجمات المبنية على الثلج، وعندما تكون مستعداً إتجه نحو أقصى شمال المدينة في المكان الذي تعاركت فيه مع «إيلينا» وأبدأ رحلتك.

سيكون التحكم اثناء التزلج كالتالي:



لحسن الحظ أن درجة حرارة (كلاود) لا تنخفض أثناء المعارك، ولا يمكنك التوجه إلى أي مكان آخر سوى لأعلى وبمجرد وصولك إلى الأعلى سترى كهفا صغيرا، واسلك الطريق الأيسر بعد أن تعبر من الباب الأول، واتبع الأثر إلى منحدر صغير يحوي صخرة، عليك دفعها، وبذلك يمكنك استخدام الممر المنخفض والآن عد إلى المكان الذي انحرفت منه واتجه إلى منطقة

المنحدرات التالية، وفي الكهف التالي الذي على يمينك ستجد غرفة سرية تحوي صندوقاً بداخله **وشاح RIBBON**.

والآن عد إلى الطريق واتجه إلى الشمال ثم إلى اليسار، وستدخل غرفة مليئة بالكتل الثلجية المدلاة، وكلما تحركت فوق الحافة ستواجه أربع معارك، وفي كل معركة سترى كتلاً ثلجية خلف صف الأعداء وعليك ضرب الكتل حتى تتحطم وبذلك يمكنك الحصول على الصناديق التي لم تستطع الحصول عليها سابقاً.

وعندما تحصل على الوشاح RIBBON أيضاً قم بفتح الصندوق الأرجواني في الشمال الشرقي، وستحصل على **رمح JAVELIN**. الآن إتجه إلى الغرفة السابقة التي تحوي طريقاً مسدوداً واتجه إلى الشمال، وواصل طريقك حتى تصل إلى مخرج آخر، وهذا سيقودك إلى الطريق العلوية التي ستأخذك خارجاً، إذا تتبععت الطريق تذكر أن تحفظ مكانك في كارت الذاكرة عند دخولك إلى الكهف، وسيحتاج فريقك التزود بالأدوات التي تمتص أو تحمي من تعويذات النار أو الثج وفي آخر الطريق ستواجه وحشاً عملاقاً يسد الطريق.

شيزو

عندما تقاؤه يجب أن تتذكر أن جانبه الأيمن يعتمد على الهجمات النارية والجانب الأيسر يعتمد على الهجمات الثلجية، فإذا أطلقت تعويذات متجانسة مع نفس الجانب فستزيد من قوته، ولن تؤثر فيه كما تتمنى، إذن لاتطلق تعويذة نارية على الجانب الأيمن، ولاتطلق تعويذة ثلجية على جانبه الأيسر، فهذا لن يساعدك وسيطلق الوحش تعويذة الزلزال بمستواها الثالث على الفريق بكامله، ويمكن القضاء

بحيرة البخار

إمس الماء بيدك في الجهة اليسرى وعندها ستحتاج إلى القتال مع سيدة الثلج وعندما تهزمها ستحصل على **بللورة الكساندر ALEXANDER MATERIA**.

مفترق طرق الجبل

عندما تصل إلى مفترق طرق الجبل، وأسلك الطريق الأيمن وأخرج من منطقة الخريطة ثم واصل طريقك نحو الشمال حتى تعيد الشاشة نفسها، وعندما يحدث ذلك افحص قاع نصف الشاشة لتحصل على **بللورة الضربة الاضافية**.

• ADDED CUT MATERIA

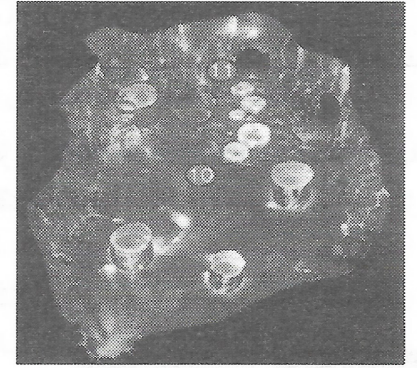
العاصفة الثلجية

عندما تصل إلى هذه المنطقة لن تبعد وجهتك الأخيرة كثيراً، ويمكنك وضع علم صغير لتتعرف به على المنطقة (إضغط زر ●) وإذا استغرقت مدة طويلة ستفقد الوعي.



الفوهة

بعد أن تقضي وقتاً ممتعاً، وقم بالعودة إلى منزل الرجل العجوز لتعيد الطاقة والحيوية إلى فريقك، وبعد ذلك توجه نحو الشمال إلى منحدر الجبل، وتذكر أن هذه هي الفرصة الأولى والأخيرة لاكتشاف هذه المنطقة، ولن يمكنك العودة إلى هنا مرة أخرى، إذن ٠٠ تأكد أنك حصلت على كل شيء، وعندما يبدأ «كلاود» في التسلق بين الحواف، وراقب مقياس درجة



حرارته فإذا انخفضت تحت ٢٦ درجة مئوية سيفقد الوعي ويستيقظ في منزل الرجل العجوز، وحاول أن تبقى على ثبات درجة حرارته عند ٢٧ درجة مئوية تقريباً ولرفع درجة حرارة جسده إضغط زر ● بشكل متواصل، والمقياس على الشاشة سيظهر لك درجة حرارته، واذن لاتجعل عينيك تففلان عنه، ولايمكن رفع درجة حرارته أثناء تسلقه، لذلك تسلق بأسرع مايمكنك حيث عليك الضغط بسرعة كبيرة.



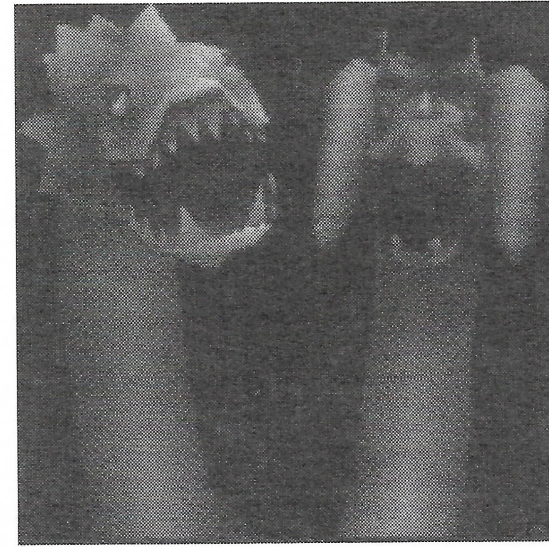
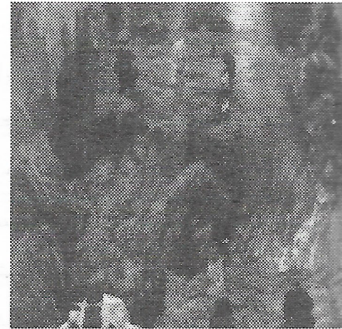
جينوناديت

هذا الوحش يستخدم أسلوبين سحريين الضوء الأحمر والرياح، ولتجعل من هذا القتال سريعاً زود فريقك بالأدعة والإكسسوارات التي تحمي من التعويذات النارية، وأول شيء تقوم به هو إطلاق تعويذة الحاجز السحري وتعويذة العلاج التلقائي وتعويذة السرعة على فريقك، والآن وبعد أن أصبحت هجمات الجينونفا بطيئة أصبحت لديك الفرصة للقضاء عليها أطلق

الهجمات السحرية ذات المستوى الثالث والتي ستلحق ضرراً كبيراً، ولا تنسى أن تجعل تعويذة إسونا على أهبة الاستعداد إذا حاول الخصم إطلاق تعويذة الصمت على فريقك، وبعد هزيمته ستحصل على **خاتم الانعكاس REFLECT RING**.

والآن سيحصل كلاود على البلورة السوداء لكن لا يمكنه استخدامها والآن تحرك، فإذا تضررت بعد هذه المعركة، واسترح قليلاً، وايضا قم بحفظ مكانك في كارت الذاكرة لقد أصبح حاجز الرياح أكثر صعوبة عند هذه النقطة، والآن ليس فقط عليك تجنب الاضواء الخضراء بل أيضاً الصواعق، ولهذا حدد وقت حركتك بحرص شديد.

وبعد ان تتخطى ذلك واصل طريقك عبر الممر، وعند النهاية ستري صورة منقولة طبق الاصل لمدينة نيبلهم، لكن (كلاود) يعتقد انها صورة خيالية فقط بينما تشك (تيفا) في الامر، وسيفصح (سيفيروت) عن أن (كلاود) صنع بواسطة (هوجو) كالباقين تماماً، وعندها يكتشف (كلاود) المشاكل التي في ذاكرته ويحاول أن يشفى قبل ان تدمره، ويصل اعضاء الشيزا إلى قلب الأحداث في الفوهة في الوقت المناسب لرؤية مخلوقات الوبونز، وهي تستيقظ من سباتها العميق، وعند هذه النقطة وأياً كان الشخص الذي يحمل البلورة السوداء سيترقب زيارة من (تيفا) التي تطلب احضار البلورة السوداء إلى مركز الفوهة ثم ستركض الشخصية موضحة لك انها ليست (تيفا) وانما سيفيروت والجميع الآن يقفون في مركز الفوهة وسيتبعهم الشخصي الذي يحمل البلورة السوداء، والآن سيعطيها (كلاود) إلى (سيفيروت)، وهنا سيحدث إرتباك كبير بمجرد استيقاظ الوبونز من سباتهم العميق.



على شيزو في وقت قصير إذا بدأت بإطلاق تعويذة الحاجز السحري والعلاج التلقائي على فريقك، والآن أطلق تعويذاتك الثلجية ذات المستوى الثالث على جانبه الأيمن وتعويذة النار بمستواها الثالث على جانبه الأيسر، وبعد أن تقضي عليه ستحصل على **دراجون فانج DRAGON FANG**.

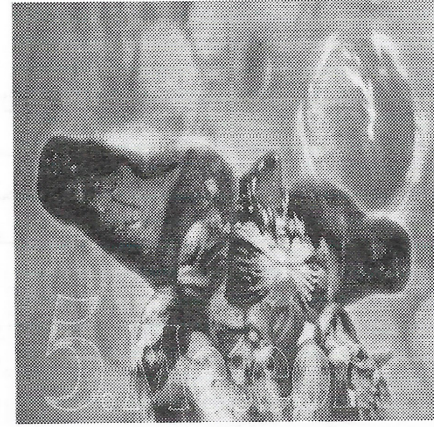
الآن واصل طريقك إلى الخارج، وتسلق الحائط الجليدي حتى القمة ثم إتجه إلى جانب

الفوهة الداخلية، وستجبر «تيفا» على الذهاب معك، والآن اتجه إلى اليسار وبعد ذلك إهبط إلى الطريق المنخفض والتقط البلورة الحمراء «**باهوميت نيو NEO BAHAMUT MATERIA**» ستحتاج الآن إلى قسط من الراحة، وقم بتزويد فريقك بالأدوات التي تمتص أو تحمي من التعويذات النارية.

وسترى أعضاء الشينرا «روفوس» و «سكارليت» و «هيديجر» و «هوجو» تجاهلهم الآن، وواصل طريقك نحو المركز، ولأن الرياح قوية تصنع عائقاً لتحركاتك، فلا تعبر الحواجز حتى تهدأ الرياح، وإذا لم تفعل ذلك فستخوض معركة وتعود مرة أخرى إلى هنا، وبعد ذلك ستدخل الرياح أشعة خضراء، ويجب تجنبها، وللعثور منها قف بجوار الأشعة الخضراء قدر المستطاع، والآن انتظر حتى تختفي الأشعة الخضراء ثم اركض بسرعة وإذا لم تنجح في ذلك فستخوض معركة مع احد الوحوش، وإذا لمست الأشعة الخضراء من الجانب الآخر ستنتقل إلى البداية، وفكن حذراً.

سيرى الفريق «سيفيروت» مرة أخرى وهو يقوم بقتل بعض الوحوش ثم يختفي ثانية لكنه سيقوم بهجمة من الأعلى، لاتفوت الصندوق الذي بالقرب من الطريق الاول فهو يحوي **نكل كايزر KNUCKLE KAISER** بداخله، وسيستدعى سيفيروت مخلوقاً آخر من مخلوقات جينونفا للقضاء على الفريق.

عندما تعود إلى أحداث اللعبة، وستجد نفسك محبوسا في مدينة «جونون» ولا يوجد أثر (لكلاود) ولهذا ستتولى التحكم بـ«تيفا» معظم هذا القسم، وتحدث إلى (باريت) و (روفوس) وسيظهر (هيديجر) ويقرر (روفوس) أن يجعل (تيفا) و (باريت) كبش الفداء، وستتحرك تيفا أولا وسيحبسونها في غرفة الغاز، وسيسقط أحد الحراس



مفاتيحه، إفحص الباب في أقصى الركن الأيمن من الشاشة واستخدم قرص التوجيه أو زر ● لجعل باريت يحاول دخوله، وعندما تهجم مخلوقات الويبنز على المدينة، وسيبدأ الغاز في التسرب إلى غرفة (تيفا)، والآن أنت تتحكم بـ (باريت)، وتحدث مع (كايت سيث) ثم اخرج من خلال الباب، ثم انعطف يميناً، وإمض في طريقك، وعندما يظهر الويبنز من تحت المياه، واصل تقدمك نحو اليسار حتى تصل إلى المطار، واستقل المصعد إلى الطابق العلوي واتجه مباشرة نحو الطائرة على اليمين.

وعندما تتحكم بـ «تيفا» مرة أخرى يجب عليك التقاط المفتاح من على الأرض حتى يمكنك تحرير قيودك من غرفة الغاز هذه، وسيكون التحكم كالتالي:

زر ■ - قم بتحريك الذراع اليمنى

زر x - قم بتحريك القدمين

زر ● - قم بتحريك الذراع اليسرى

زر ▲ - قم بتحريك رأس تيفا

ولتحرير تيفا إضغط الأزرار حسب الترتيب التالي: ●, ●+▲, ▲▲+x, ▲, x, x

وفي مؤخرة الغرفة في الجانب الأيسر للكرسي بالتحديد يمكنك إغلاق تسرب الغاز، وثم توجه إلى الباب وافحصه وبعد أن يمدك الوحش بمخرج من هذا المكان، وتسلك إلى الخارج واصنع طريقك إلى مقدمة البرج، وعندما تصل إلى القاع، وتوجه مباشرة نحو أقصى الركن الأيمن من الشاشة، والآن إهبط عبر الاسطوانة التي في المقدمة ثم توجه نحو فوهة المدفع، وبمجرد وصولك إلى حافة المدفع ستظهر

(سكارليت) وتقوم بصفعك ، وإضغط زر ● بشكل متواصل لتقوم برد الصفة وعندها سيتم إنقاذك بواسطة «باريت» بعد أن يستولى على طائرة الهاي ويند وللتحكم في الطائرة اتبع الإرشادات التالية:

زر ■ - عندما تضغطه باستمرار يمكنك استخدام قرص التوجيه للتحليق دون تغيير وجهتك.

زر x - يستخدم للهبوط

زر ● - يقوم بتحريك الطائرة في الاتجاه الذي تواجهه

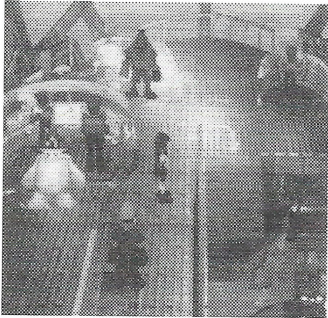
زر ▲ - يأخذك إلى داخل الطائرة

قرص التوجيه - للانعطاف يميناً أو يساراً وتحت وفوق ويستخدمان لرفع الطائرة وخفضها

زر start - يخفي / يصغر ويكشف الخريطة

زر select - نفس وظيفة زر start

الآن حلق نحو القارة الشمالية واذهب إلى الفندق، والناس هناك يعتقدون أن بإمكان الفريق إيجاد بعض مفاتيح اللغز في «ميدل» والآن عد إلى الطائرة وتوجه نحو «ميدل» والشئ المؤكد هو أن (كلاود) متواجد معك لكنه يعاني من سموم ماكو، وسيقوم (سيد)



بإنشاء فريق جديد مكون من ثلاثة وسيتوجه نحو نورث كورل، وعندما يصل الفريق هناك، وتوجه مباشرة نحو فرن ماكوين في المنتصف، وبمجرد وصولهم إلى المنطقة سيبدأ القطار الذي يحمل البللورة الضخمة في التحرك، وسيقوم الفريق بسرقة قطار آخر لمطاردة قطار الشينرا، ويجب أن تضغط فوق مع زر ▲ بحركة متوازنة وثابتة لتجعل «سيد» يحرك اذرعة التحكم للحاق بقطار الشينرا، ولديك عشر ثوان فقط لهزيمة الرؤساء الخمسة وإيقاف القطار قبل أن يصطدم بمينة نورث كوريل!! ومن السهل هزيمة الرؤساء لكن ذلك سيقضي بعض الوقت، وحاول ألا تستخدم تعويذات الاستدعاء، وستأتيك كالتالي:

المقطورة ١ - جازدكتر

معركة قصيرة وحاول استخدام كل شيء ماعدا تعويذات السلم.

المقطورة ٢ - اثنين من الجازدكتر.



١٢٠٠ نقطة، استخدم الحركات الإنتقامية الخاصة عندما تتوفر ولن يستغرق الوقت طويلا حتى يهرب هذا الوحش مدمرا ميدل وستحاول (تيفا) ان تتنقذ (كلاود) لكن كلاهما سيفقدان الوعي.

وعندما تستيقظ (تيفا) ستجد نفسها في عالم غريب وسترى ثلاثة من شخصيات (كلاود) تحلق فوق رأسها، تحدث مع (كلاود) الذي في قمة الشاشة وسترى مدينة «نيبلهم» قبل خمس سنوات وسترى دخول سيفيروت مرة أخرى لكن هنا تتدخل (تيفا).

(كلاود) لم يكن الشخص الذي مع (سيفيروت) بل كان الشخص الذي قابله في الفوهة والآن تحدث مع (كلاود) الذي في أقصى يسار الشاشة لترى ومضات مدينة (نيبلهم)، ولكن هذه المرة توضح ما حدث في تلك الليلة، وفجأة سيتغير المشهد وستسأل (تيفا) و (كلاود) عن الذكريات التي لا تعرفها، وسيخبرها (كلاود) أنه انضم إلى العسكرية فقط ليبرها، وهنا سيخبرها عندما أنب حينما أصيبت (تيفا) بعد وفاة والدتها بفترة قصيرة، و تتذكر (تيفا) هذه الأحداث وستساعده قليلا ثم عادوا مرة أخرى إلى ذكريات (نيبلهم)، ولكن «ذاك» هذه المرة سيدخل ضمن المشهد بعد ان اصيبت «تيفا» وسيهزم «سيفيروت» «ذاك» ثم يلتقط «كلاود» السيف ويقوم بمهاجمة «سيفيروت» من الخلف ويهزمه وبعد أن أنكشفت الحقيقة سيعود (كلاود) إلى حالته الطبيعية وينضم هو و (تيفا) إلى الفريق من جديد والآن يجب على الفريق التوجه إلى



جونون حيث سيحددون هناك موقع المفاعل الذي تحت الماء.

المفاعل المائي

اتجه إلى «جونون» واستقل المصعد إلى الميناء، و ثم انعطف يسارا بعد أن تصل إلى

نفس الاسلوب في المعركة الاولى لكن ضد اثنين من الوحوش.

المقطورة ٣ - وولف مستر.

إستخدم تعويذات الماء وهنا ستستفيد من تعويذة أكوالونج التي تعلمتها.

المقطورة ٤ - إيجل جن

حاول تجنب استخدام تعويذات الماء أو الارض ضد هذا العدو.

مقطورة القيادة - فرقة هجوم

لا تقلق فهو ليس صعباً لكن عليك إنهاءه بسرعة.

وحالما يسيطر «سيد» على لوحة التحكم أضغط للأسفل مع زر x ثلاث مرات، وإذا فعلتها بالشكل الصحيح فسيقف القطار بعيدا عن نورث كوريل، وستحصل على اول بللورة ضخمة تدعى **بللورة ألتيما ULTIMA MATERIA** وعندما يستيقظ الفريق في اليوم التالي، وتوجه نحو المنزل بالقرب من الفندق وستعطيك سيدة ترتدي قبعة **كاتاستروف catastrophe** ضربة باريت القاضية بمستواها الرابع.

والآن عد إلى طائرة الهاي ويند وتوجه نحو فورت كوندور، وهذه هي المعركة الاخيرة التي ستكون اصعب من السابق، أولا تأكد أنك تملك الكثير من المال حتى يمكنك شراء كثير من الجنود، وضع المدافعين بالقرب من الكوخ وقاذفة الصخور في الطرق الثلاثة الرئيسية عند الجبال، وقاتل جنود الأعداء بمقاتليك ومهاجميك، وجهاز بعض المهاجمين كاحتياط، وبعد نهاية المعركة سيقول طائر الكوندور لكن الطائر الصغير سيعيش، وفتش المنطقة وسيلتقط الفريق **بللورة العنقاء**

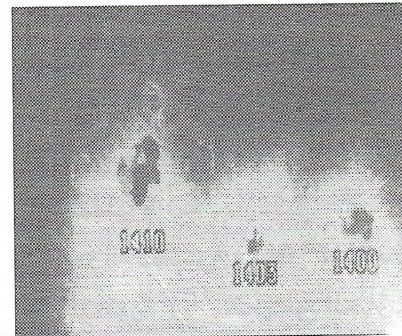
PHOENIX MATERIA بالقرب من العش.

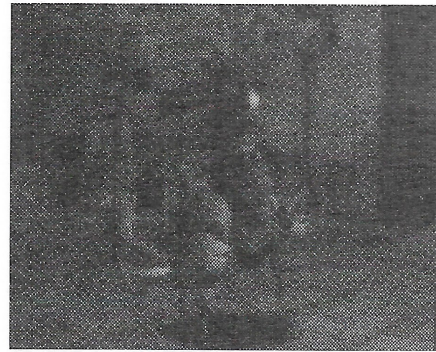
الآن توجه مرة أخرى إلى ميدل لرؤية أوضاع (كلاود) وعندما يذهب الفريق لمشاهدة كلاود ستهاجم هذه المدينة بواسطة

وحش ألتيما ويبون.

ألتيما ويبون

كل ما هو مطلوب هنا هو أن تنهي هذا القتال وتبدأ باطلاق تعويذة الحاجز السحرية وتعويذة السرعة على فريقك والتركيز على مقياس طاقة فريقك سيستخدم هذا الوحش هجمات قوية تنقص من طاقة فريقك بقدر





غواصة العدو ومطاردة الغواصة التي تحمل
البللورة الضخمة، وقبل أن تصعد إلى
الغواصة استقطع بعض الوقت، وحاول
التقاط ما في داخل الصناديق الثلاثة التي
على الرصيف، وفي الداخل ستحصل على
ليفاثان سكالز LEVIATHAN SCALES
والتي ستحتاجها لعبور حفر النار في مدينة
«واتا» و**بوبق المعارك BATTLE TRUMPET**

وسيمتار SCIMITAR وعندما تحصل علي كل شيء إصعد إلى الغواصة وقاتل حتى
تصل إلى غرفة التحكم، وإليك الإرشادات التالية للتحكم بالغواصة:

فوق - للغطس

تحت - للإرتقاء

يسار - للإنعطاف يسارا

يمين - للإنعطاف يمينا

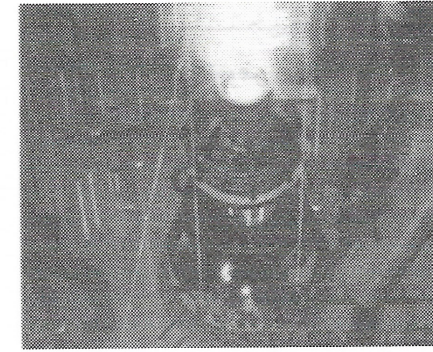
زر ▲ - لزيادة السرعة

زر x - لخفض السرعة

زر ■ - لإطلاق الصواريخ

زر R - الرادار

لديك عشر دقائق لمطاردة وتدمير غواصة الأعداء الحمراء، ويمكنك إطلاق أربعة
صواريخ والأفضل لك أن تطلقها كلها نحو غواصة الأعداء عندما تقترب منها،
واستخدم الرادار لمعرفة مكان تواجد غواصة الأعداء ولا تغفل عن الألغام فإذا نجحت
في هذه المهمة ستستولي على غواصة الأعداء وستظل معك طوال اللعبة، ويمكنك
إستخدام الغواصة للكشف عن الكهوف التي تحت الماء، وعندما تنتهي اللعبة سيعود
الفريق إلى شاشة خريطة العالم، والآن تجول بالغواصة قليلاً حتى تصل إلى جونون
وهنا أخرج من الغواصة بعد أن تركتها في ميناء جونون، وتوجه نحو المطار فوراً، ولقد
تأخر الفريق مرة أخرى وقد أرسلت البللورة الضخمة إلى الطائرة التي ستطلق إلى
مدينة الصاروخ، إذن إصعد إلى طائرتك وحاول اللحاق بها إلى مدينة الصاروخ.



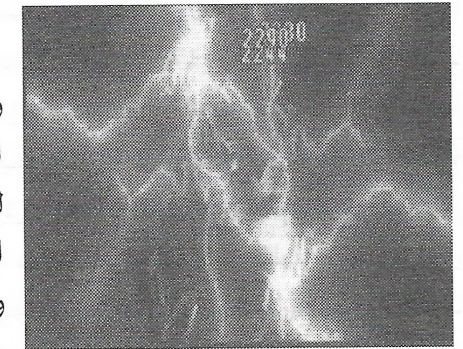
الشارع الرئيسي حيث ينقسم إلى منطقة
الشمال والجنوب، إتبع مجموعة من الجنود
إلى المصعد واخترق طريقك إلى المفاعل
المائي، وعندما يصل الفريق إلى طابق
المحيط، وإمض عبر الممر إلى قلب المفاعل،
ولسوء الحظ تأخر الفريق في الوصول
وهاهي البللورة الضخمة في طريقها إلى
الغواصة المتأهبة للانطلاق.

تحذير: جنود الشينرا في هذه المنطقة اقوى واخطر من السابق.

عندما يصل الفريق إلى رصيف الغواصة، وسيكون (رينو) في انتظارهم بإحدى
مفاجآته القوية والمخيفة.

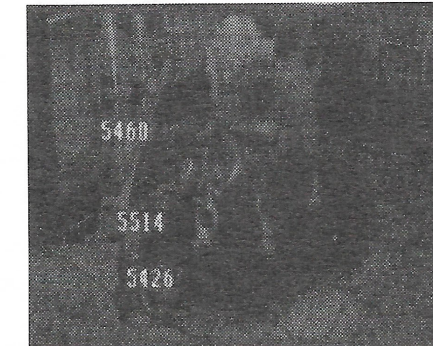
المدرعة كاري

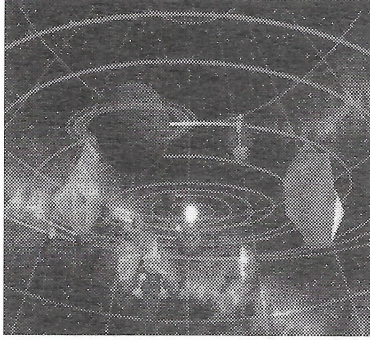
أطلق تعويذة السرعة فوراً على فريقك،
وثم اتبعها بتعويذة الحاجز السحري والعلاج
التلقائي، واستخدم تعويذات الصاعقة
لتحصل على نتائج جيدة وراقب مقياس
الطاقة وحاول أن لا ينقص عن ١٢٠٠ نقطة ،
و لا تمتلك المدرعة كاري هجمات قوية، بل
يمكنها التقاط إحدى الشخصيات وبهذا



لا يمكن المشاركة في القتال، ويمكنك تحرير الشخصية بواسطة الهجوم على الذراع
التي تحمل شخصيتك، ومن ناحية أخرى إذا
استطاعت هذه المدرعة ان تمسك بأثنتين من
شخصياتك وقتلت الثالثة فهذا ستنتهي
المعركة لصالحه، فإذا نجحت في القضاء
عليه ستحصل على **جودز هاند GODS HAND**.

وخلال هذه المعركة ستهرب غواصة
الشينرا والآن يجب على الفريق خطف





كوزمو كانيون

عندما تعود إلى كوزمو كانيون قم بزيارة «بوجنهاجن» في مختبره حيث سيفكر الفريق في طريقة لمنع النيزك من الارتطام بالأرض، وسيقترح (بوجنهاجن) أن مدينة (إينشيت) هي المكان الذي يجب زيارته الآن، وقبل أن يذهب الفريق قم بتخزين البلورة الضخمة في مختبر (بوجنهاجن)، وإذا ألقيت عليها النظر عن قرب

فإنك ستحصل على بلورة باهوموت زيرو، إنطلق بعد ذلك بواسطة منطاد هاي ويند وارجع إلى القارة المتجمدة الشمالية، بمجرد أن تدخل إلى مدينة إنشيت اتجه عبر الممر الأيسر لتدخل من الخلف، سيقوم (بوجنهاجن) بشرح عمل البلورة البيضاء لأفراد الفريق وسيرشدك إلى بعض الأدلة عن مكان المفتاح السري حيث يوجد في منطقة لا يصل إليها النور، خذ فريقك وتوجه نحو مكان غواصتك، وتوجه بها نحو الجنوب وابحث عن غواصة الشينرا التي دمرتها سابقاً، تفحص الغواصة جيداً وستتمكن من إيجاد آخر بلورة ضخمة.

إحذر: ستجد اللويونز أحياناً، وهو قوي، جداً وسيهزمك بكل سهولة، إذا حدث وكان المخلوق يقف في طريقك، فقط اصعد إلى السطح ثم غص مرة أخرى وستزيحه من طريقك.

الآن إنطلق شمالاً وتقدم عبر الممر الضيق على يسارك، حُذِ التفافة حادة يساراً وتابع عبر القناة وستصل إلى كهف تحت الماء، عندما تصل إلى نهاية الكهف إصعد إلى السطح وستجد نفسك وسط بحيرة، أوقف

الغواصة بجوار الحواف الصخرية، ثم ادخل «فينسينت» بين أعضاء فريقك، كي تعرف المزيد عن هذه الشخصية الغامضة، وإذا عدت إلى هذا المكان وأنت تلعب من الأسطوانة الثالثة فإنه سيكون بإمكانك الحصول على أقوى سلاح له، سلاح حكم الإعدام DEATH PENALTY وحركته الانتقامية الأخيرة «الفوضى CHAOS»،



فاينل فانتسي ٧



الصل الكامل

مدينة الصاروخ

عندما يصل الفريق إلى مدينة الصاروخ، وتوجه فوراً إلى منطقة إطلاق الصاروخ، وقاتل في طريقك نحو قمة منصة الإطلاق وستواجه مع (رود) وفرقتة.

رود وفرقتة

هذه المعركة ليست صعبة كثيراً، فأولاً عليك التركيز على فرقة (رود) ثم إطلاق تعويذة الحاجز السحري وتعويذة السرعة على فريقك، واجعل مقياس طاقتك في وضع جيد وأطلق كل شيء تملكه نحو (رود)، وعندما تنقص طاقة (رود) سيطلق تعويذة العلاج بمستواها الثاني على نفسه فإذا أطلقت تعويذة الانعكاس عليه قبل أن يطلق تعويذته فسيحصل فريقك على العلاج بدلاً منه، وأحياناً ستحصل على إس ماين S-MINE.

تسلق الصاروخ واضغط زر ● لتفتح الباب، اخترق طريقك نحو مقصورة القيادة، وعندها سينطلق الصاروخ باتجاه النيزك القادم، وتوجه إلى الغرفة المجاورة واصعد السلالم، وافحص البلورة الضخمة وسيحدث (سيد) مع (كلاود) وسيظهر مكعب للأرقام، وعندما يحدث ذلك اضغط كالتالي:

- مكعب الرسالة الأولى - زر
- مكعب الرسالة الثانية - زر
- x مكعب الرسالة الثالثة - زر x
- x مكعب الرسالة الرابعة - زر x

وإذا اتممت العملية بالطريقة الصحيحة سيفتح الأنبوب الزجاجي وبهذا يمكنك الحصول على البلورة الضخمة وإذا أخطأت فسيكون أمامك ٣ دقائق لتكرار المحاولة وسيرشدك «سيد» وإذا وصل العد التنازلي إلى صفر فستفقد البلورة الضخمة.

اتجه إلى غرفة المحرك وأدخل كبسولة الهرب، وسيعود الفريق إلى طائرة الهاي ويند بعد هذه الرحلة القصيرة، والآن يجب عليهم إكمال رحلتهم، ومحطتهم التالية هي (كوزمو كانيون) لمقابلة (بوجنهاجن).

سيصل الفريق إلى أنفاق القطار، وستجد طريقين جنوباً حيث توجد عدة أدوات مفيدة وأعداء أقوياء، وشمالاً حيث من هنا هدفك، والنفق الجنوبي يحوي الأدوات التالية: STARLIGHT PHONE، **الكسير**، MAXRAY، غذاء القوة، غذاء البنية، غذاء العقل، غذاء السحر، بللورة الأدوات - إكس X-ITEM.

وعند الاتجاه شمالاً فإن الفريق سيواجه (رينو)، (رود)، (إيلينا)، حيث ستحصل على خيار لتركهم أو لمهاجمتهم مباشرة (انظر قسمهم الخاص).

الآن تابع صعودك إلى المدفع، حيث ستجد (هوجو) وسيوجب على الفريق مقاتلته، وبعد الفوز بهذه المعركة فإنك ستحتاج إلى العودة إلى نقطة الحفظ وتستخدم الخيمة لتستعيد قواك، ثم تابع تقدمك شمالاً والتف يساراً عند أول منعطف وسيصل الفريق إلى منطقة المدفع ويواجه (براود كلود).

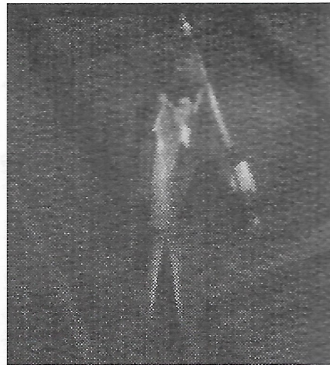
رينو، رود وإيلينا

حركة قوية وستحتاج إلى تنفيذ تعويذة **الدرع السحري**، وحاول استخدام الهجمات التي تصيبهم جميعاً، استخدم تعويذات الإسداء القوية والهجمات الانتقامية وتأكد قبل هزيمتهم أنك استوليت منهم على الأدوات التالية: (رينو) - خاتم الشراسة

TOUGH RING

من (رود) - ZIEDRICH، من (إيلينا) -

MINERVA BAND



براود كلود

يملك هذا الوحش هجمات قوية وأخطرها هو المدفع الإشعاعي، قم باستخدام تعويذة الجدار WALL إذا كنت تملكها، والا استخدم تعويذتي BARRIER. MBARRIER على الفريق وأيضاً تعويذتي REGEN HAST، والآن استخدم كل ماتملك من قوة عليه، وعند هزيمته فإنك ستحصل على سلاح RAGNAROCK راجنادوك.

هوجو



معركة قصيرة لن تتطلب منك جهداً، ركز هجومك على هوجو ودع مساعديه لانهم سيعادون الظهور.

والآن اخرج بالغواصة من الكهف وتابع تقدمك شمالاً، وبعد فترة وجيزة من تقدمك ستجد كهفاً آخر، ادخله وتقدم عبر الممر حتى تجد مفتاح إنشيت، خذ المفتاح وعد به إلى مكان بوجنهاجن في مدينة إنشيت وسيعرف الفريق كيف يستطيعون إيقاف النيزك، وأثناء خروجك من المدينة فإنك ستحصل على تقرير يخبرك أن مدفع جونون في مدينة ميدجار، خذ فريقك مباشرة إلى هذه المدينة، أهبط على مكان جيد ومناسب على الشاطيء، واستعد لهجوم جديد من قبل الأسلحة.

سلاح الماسة

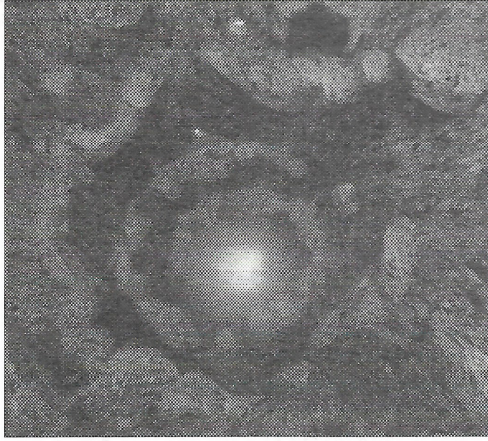
ستكون هذه معركة قوية، لكن مع قليل من الحظ فإنك ستنتصر، إبدأ بتنفيذ تعويذة **الدرع السحري**، **الحاجز السحري** MBARRIER ثم نفذ تعويذة **السرعة** HASTE وتعويذة **العلاج** **التلقائي** REGEN بعد أن تضع دفاعاتك قم بمهاجمته بأقوى ماتملك من تعويذات وأسلحة، وتجد أن تعويذة **أولتيم** ULTIMA **والمنذب** COMET فعالتان، عالج أعضاء فريقك بسرعة وجهاز أحدهم بإكسسوار **الوشاح** RIBBON

وسيتمكن الفريق في النهاية من جعل السلاح يتوقف مؤقتاً ثم سيتابع تقدمه ويفتح نيرانه نحو المدينة، ولن يستطيع الفريق عمل أي شيء، إصعد إلى منطادك واتجه نحو فوهة البركان، سيقوم الفريق بعد ذلك بالقفز من المنطاد بالمظلات ليدخلوا إلى ميدجار.

العودة إلى ميدجار

إتبع «كايت سيث» إلى الزقاق ثم انزل من الفتحة إلى تحت الأرض، ستجد عدداً من الأدوات في هذه المنطقة، ففي الدور العلوي ستتمكن من التقاط **الأكسير**، **الأكسير مضاعف** و**درع إيجيس**، والآن انزل إلى أسفل المنطقة واتجه يميناً وستسقط الأرض من تحتك، إصعد من الأنابيب الحمراء ثم انزل من القناة لتصل إلى المنطقة التالية، والآن إصعد الدرج وقم بحفظ اللعبة في نقطة الحفظ.





مجموعتين، إذا اردت فإن هذه المنطقة مناسبة لتثبيت نقطة الحفظ، إتجه من الطريق الأيمن وانزل عبر المنحدر الحلزوني ملتقطاً ماقد تجده في طريقك من أدوات، حيث ستجد في الدور الأول MYSTILE و ELIXIR تابع نحو الأسفل وابحث في المنطقة التي أمامك وستجد غذاء السرعة أمامك وعلى يسارك ٢ من **الاكسير المضاعف** وعلى يمينك

TETRA ELEMENTAL وإذا فتشت المنطقة الخلفية جيداً ستجد ٢ من **الاكسير المضاعف** و**غذاء البنية**، ومن نقطة الحفظ عند التوجه من الممر الأيسر، فإنك ستجد ممرين آخرين أحدهما سيأخذك عبر منطقة شبه طبيعية، والآخر إلى منطقة صخرية، حيث توجد العديد من الادوات.

وأثناء تقدمك عبر الكهف فإن عضو من اعضاء فريقك سيلتقط أداة مختلفة، وعندما تصل إلى أسفل الكهف الشمالي تحدث مع الجميع وستحصل منهم على الادوات، ولكي تحصل على بللورة الشمول اضغط i عندما يهبط كلاود على الصخرة التي في أسفل الممر الصخري، وستكون المنطقة التي يتجمع فيها أعضاء الفريق هي المنطقة المثالية لتثبيت نقطة الحفظ، وعندما تكون مستعداً إنزل من الممر الأوسط وأثناء تقدمك فإنك ستجبر على مواجهة DRAGON ZEMBIE و IRON MAN وهما من اقوى وحوش اللعبة، حيث يمكنك ان تعتبرهما رئيسين مستقلين وتذكر ان تأخذ احتياطاتك اللازمة لانه لن يكون بإمكانك العودة وستواجه في منتصف الأرض (جينوفا) JENOVA بذاتها.

تركيبات (جينوفا)

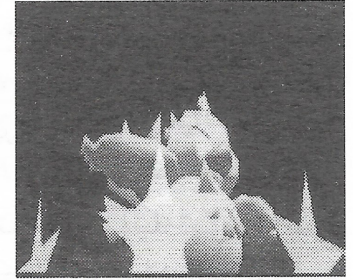
هذا الرئيس يتكون من ثلاثة جذوع وذراعان، ومن المهم إن تملك SLASH ALL ضربة الجميع أو أي هجمة بإمكانها إصابة جميع الأجزاء بضربة واحدة وبهذه الطريقة سيكون بإمكانك أن تسقط الأذرع الضعيفة بسرعة بعد ذلك ركز على الجذوع، وابدأ المعركة بتنفيذ تعويذات الجدار HASTE و REGEN المعتادة وحاول

هوجو الثاني

إبدأ الهجوم بالتخلص من يد الوحش اليمنى، وبعد إتمام ذلك ركز الهجوم على جسمه، استخدم هجمات سريعة وقوية حيث لن تواجه صعوبة الآن.

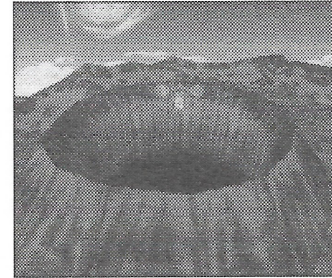
هوجو المتحول

يمتاز هوجو في هذا الطور بسرعه العاليه، قم عند بداية المعركة باستخدام تعويذة الجدار ثم استخدم أقوى مالدك للقضاء عليه، حاول ألا تستخدم تعويذات الجاذبية وستحصل منه عند نهاية المعركة على غذاء القوة.



المعركة الأخيرة

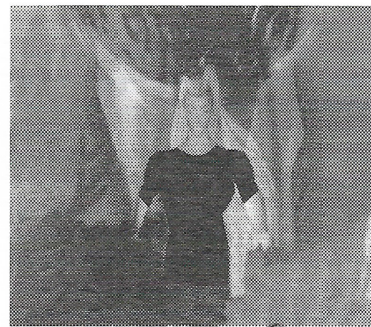
قبل أن تدخل فوهة البركان فإنك ستلاحظ وجود كهف، يمكنك من خلاله العودة إلى منطادك، في داخل الصندوق ستجد بللورة حفظ تأكد من أنك التقطتها، ستتمكن هذه البللورة من تثبيت نقطة حفظ داخل منطقة فوهة البركان، لكن لاتستخدمها مباشرة.



ملحوظة: معظم الأعداء الموجودين داخل فوهة البركان تقريباً يمكنهم القضاء على أي من شخصياتك بهجمة واحدة، لذلك خذ حذرك.

إنزل ثم إتجه عبر الممر الأيمن، تابع نزولك إلى أسفل ثم إتجه يساراً، وستتمكن من التقاط العديد من الأدوات المفيدة في طريقك، وعندما يصل الفريق إلى المنطقة التالية إتجه يساراً وابحث داخل الكهف، التقط كل ماتجده بعد ذلك إلى الأعلى واتجه يميناً في هذه المنطقة ستتقابل مع بقية أعضاء فريقك حيث سينقسمون إلى

واحدة بعد هذه الهجمة، **العلاج التلقائي** REGEN سيفيدك كثيراً ضد هذه الهجمة، لكنها مميتة لفريق ضعيف التجهيز، حيث قد يصاب أعضاء فريقك بتغير الحالة، وعندما تقاتل بمجموعة مستقلة ركز هجومك على السحر الأيمن والسحر الأيسر، فبعد تدميرهما فإن دفاعات القلب ستخف، والآن هاجم القلب ودمره ثم هاجم الجذع، كي تقضي على (سفيروث) بسرعة، وإذا كنت تستخدم مجموعتين اجعل الأولى تهاجم الرأس والسحر الأيسر، والمجموعة الثانية تهاجم الرأس والسحر الأيمن، وبعد أن تدمر الأجزاء الثلاثة إجعل الفريقين يهاجمان جانبي القلب، بعد ذلك ركز على الجذع، وعندما تبدل من فريق إلى آخر فإنه سيكون كأنه لم يقاتل وسيعود عدة مرات لاستخدام التعويذات من البداية حتى لو استخدمتها بالكامل.



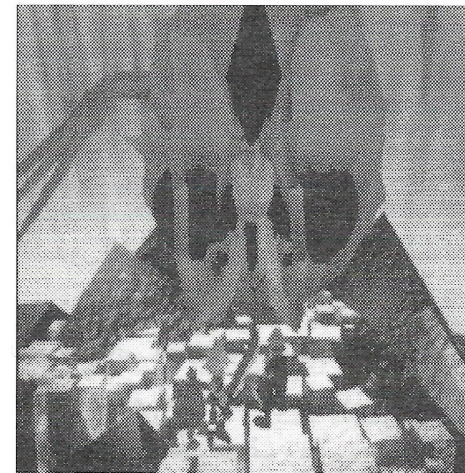
وعندما تقاتل بثلاث مجموعات فإنك ستبدأ أمام سفيروث بفريق آخر طالما دمر جزء منه، اتبع تعليمات التدمير التي استخدمتها في طور المجموعتين وبعد ذلك تحول بسرعة إلى الفريق الأوسط لتقضي عليه، ستواجه الآن شكلاً آخر (لسفيروث)، عالج فريقك قبل مواجهته.

أولاً قم بتنفيذ تعويذات الجدار، السرعة، العلاج التلقائي، ثم عبي القوة السحرية لأي شخصية نفذت قواها، وسيكون لدى (سفيروث) عدة تعويذات قوية، تعويذة **بيل هورس** PALE HORSE ستنقصك قليلاً من القوة لكنها

ستصيبك بجميع حالات التغيير الموجودة فتأكد من أنك لاتملك تعويذتي **(إيسونا)** و**(ريميدي)** لتلافي ذلك التأثير، وتعويذة قذيفة الظل ستصيب شخصية واحدة وتنقصها ٧٠٠٠ نقطة، ويجب أن يكون مستوى قواك عالياً، واستمر في استخدام تعويذة الجدار لامتصاص بعض الضرر وأخطر تعويذة هي تعويذة **الاستدعاء الشهاب الخارق** التي ستصيب جميع أعضاء فريقك، فاستعد بعدها بتعويذة **العلاج ٣** واستمر في مهاجمته بقوة وقم بإلغاء حاجز (سفيروث) باستخدام تعويذة إلغاء الحاجز، ثم هاجم بقوة أكبر، واستخدم الهجمات التي ستضرب أكثر من مرة وحاول أن تزيد من سرعة لاعبيك، كي تزيد من فرصة انتصارك.

وبعد أن تقضي على سفيروث فإنه سيكون من السهل على **طاقة الارض** HOLY ان تبعد **النيزك المدمر**، لكن هل كان الوقت كافياً لذلك ٠٠ من يعلم ١٩٠٠

أخيراً ٠٠ تمتع بالنهاية.



أثناء المعركة أن تحذر من العد التنازلي الذي تؤديه (جينوفا) لأنه سيسبب لك ضرراً كبيراً على الأعداء، بعد هزيمة (جينوفا) سيسقط الفريق داخل اعماق الأرض، حيث سيشاهدون أمامهم بناء غريباً ينبض بالحياة، وهنا ستقوم المعركة الأخيرة، وعندما تصل إلى هنا فإنك ستتمكن من تقسيم أعضاء الفريق إلى مجموعتين أو ثلاث مجموعات إحداها ستكون أفضل مجموعة وثالثتها تكون مجموعة التحدي بالنسبة لك والمجموعة

الأولى ستواجه سفيروث في معركة منفصلة لاحقاً، ولكن تذكر ان تعد بقية أعضاء الفريق وإذا قضي على أي مجموعة أثناء المعركة فإن اللعبة ستنتهي.

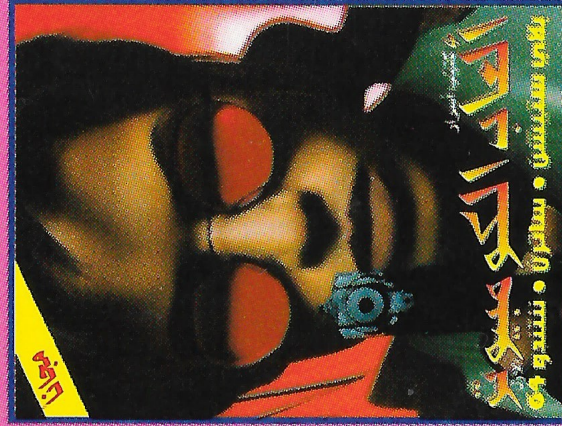
(سفيروث)

الفكرة العامة لهذه المعركة بسيطة، حيث توجد أربعة أجزاء (لسفيروث) الرأس، الجذع، السحر الأيمن، والسحر الأيسر، وثلاثة من هذه الأجزاء يسهل القضاء عليها: الرأس (السحر الأيمن والسحر الأيسر) ويجب أن تضع في ذهنك أن هذه الأجزاء ستنمو من جديد مرة أخرى، والجذع هو أقواها وسيعالج من قبل القلب وهذا ما سيحمله يستمر، وستقضي على (سفيروث) عند تدمير الجذع، ولن تتمكن من تدميره إلا بعد أن تزيل كل دفاعاته، سيهاجمك (سفيروث) بعدة أنواع من السحر، فحاول الاستمرار في استخدام تعويذة الجدار كلما



انتهت، وعالجهم كلما نقصت قواهم، وجهاز شخصياتك بأدوات تقاوم تغير الحالة، وقوة تعويذة لديه تدعى (فولين إنجيل)، حيث ستنقص قوة شخصياتك لتصل إلى

**ألعاب الكمبيوتر
قريباً
كتيب
الصل
الكامل
مفاجئة**



الأساطير العتيقة
الجزء الثاني • 2004

غير مخصص للبيع

الأساطير العتيقة الجزء الثاني • 2004

